平成7年1月1日発行　第2巻第1号通巻3号

ゲーメストムック Vol.3

豪血寺一族2



アトラスオフィシャル
全キャラ描きおろしイラスト掲載!!

各種設定資料も満載
豪血寺の頭主はオレだ!
対戦、対CPU攻略

超豪華付録 豪2VGM
アレンジバージョンCD

全キャラのアレンジバージョンと、そのメドレー、さらにクララのテーマは人気声優、三石琴乃嬢の新録アレンジバージョンを収録。

VIDEO GAME
MAGAZIN
GAMESTMOOK
1680yen

ヤツらが再びやってくる

日本でも有数の財閥、豪血寺。この一族の頭主には5年に一度開かれる、頭主決定格闘技大会で優勝した者のみつくことができる。豪血寺一族の頭主、それはあらゆる富と権力を約束されることだった。

1年前にひらかれた大会で優勝し頭主となったのは、前頭主お梅の妹お種だった。激闘の末、念願の頭主となったお種の最初の命令は、姉お梅の富と権力の象徴「お梅ワールド」を改造し「お種ランド」を作ることだった。

お種ランド完成式典前夜、皆が様々な思いを胸に眠っているとき、一人の黒子の声によって静寂がやぶられた。

「た、大変です！お種さまが…」。黒子が握り締めていた手紙にはただ一言、

「しばらく留守にします。後をよろしく」とのみ書かれていた。

不安な面持ちで顔を見合わせる黒子たちの脳裏をかすめたのは、豪血寺一族の家訓だった。

〃豪血寺家現頭主が頭主放棄の意思をみせ、1週間以内にその意思を覆さない場合その地位を放棄することができ、1週間後に再び頭主決定格闘技大会を開催することができる〃

5日たってもお種からの連絡はなく、大会規定にもとづき世界中の一族に通知がだされ、各地から大会参加者が集まってきた。8人の前回の挑戦者に5人の新たな参加者が加わり、13人の血族が完成間近のお種ランドに集結した。

1週間後ついにお種は戻らず、自動的に頭主の座を剝奪された。しかし一同は疑問を抱いたままだった。お種は自らの意思で頭主の地位を放棄したのだろうか？

それともあの手紙はお種を誘拐した犯人の偽装工作なのか？

謎が謎をよぶ頭主決定格闘技大会が今はじまったのだ。



豪血寺一族2

GOKETUJI FAMILY2

豪血寺一族2の



全てを今、ここに

ゲーメストムックVol.3 豪血寺一族2

目次
A TABLE OF CONTENTS

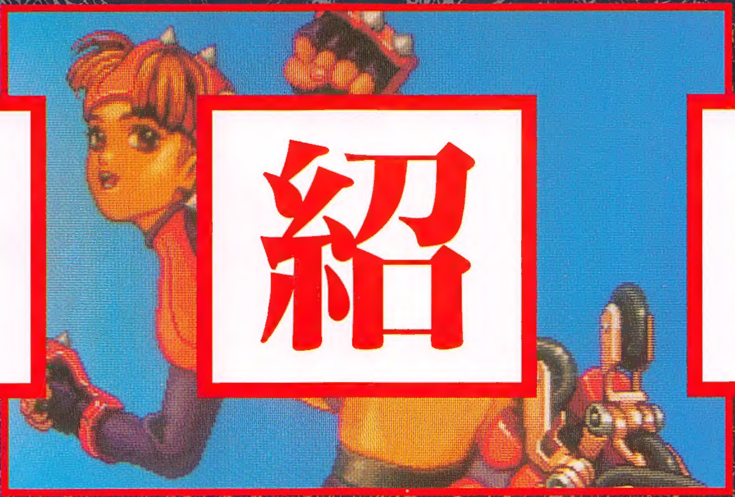


豪血寺一族2

GAMEST MOOK Vol.3



5人の新たなる挑戦者現る



豪紹介



新たなる頭主になるのは誰だ?!

KURARA HANANOKOJI



NEW COMMER 魔法少女、現る

花小路クララ

DATA

名前　花小路（はなのこうじ）クララ
年齢　13才（1981年11月12日生まれ）
血液型　B型
出身地　横浜
身長　中坊時・153cm
大人時・168cm
体重　中坊時・？
大人時・？

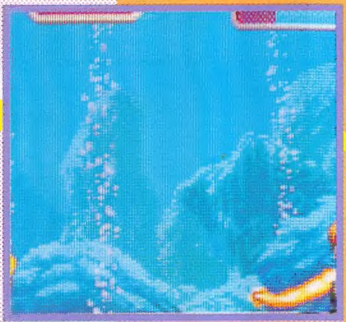




クララ、がんばっちゃう

世界中を旅行して（勿論ゴージャスに）ローマの休日のような出会いで恋をするのが夢。偶然街の占い師から貰った不思議なステッキで白魔術を使うことが出来るようになった（本人談）。

気まぐれなB型らしく、コロコロと気分が変化するところがあり、なかなか手強い。 先行きがちょっぴり不安な13才だ。



デザイナーかく語りき

変身前：本当はサハドを描くハズだったんですよね。急にまわって来たのでビックリしました。あんまりかわいく描けませんでしたね。

精進します。すみません。でもぶたさんは、カワイイでしょ？

彼の自慢の　チャリンコに乗って
夜の浜辺で　ドラヤキ食べたの
あなたは素敵な　人だけど
お金がないなら　サヨナラねー
パラリラ　魔法みたいな
ゲボボボ　恋がしたい

鼻血がでそうな　このお色気で
パラリラ　魔法みたいな
ゲボボボ　恋がしたい
お金持ちの　素敵な王子様
待ってて

魔法みたいな恋したい

※CDに収録されているのは、アレンジバージョンです。P 124からのライナーノーツ参照。

デザイナーかく語りき

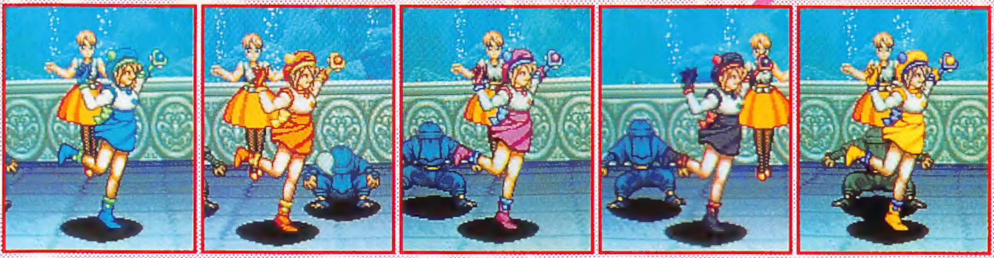
変身後：なんなんだー!! その服はー!!
私はそんな風に育てた覚えはない!!
（なんのこっちゃ）

——PA PI PU PE

少女は今、魔法を武器に闘うのだ

2より登場 新キャラ





スタート　小パンチ　小キック　大パンチ　●大キック



クララ負け(KO)

一発奥義

スターダスト・レボリューション
メーターMAX時　↓↘→+パンチ同時

1ヒット
15000P

花小路クララ

通常技をざっと見てもらっても分かるように、全体的にクララのリーチは短い。足払いすらも激しいまでに短く、通常技のみで戦い抜くのはかなり難しい。

しかし、ジャンプ小キック・大キック・大パンチ・そしてダッシュキック等は2段攻撃となっており、うまい事使えば、リーチの短かさをカバーできるぞ。

ドリームターンアタックは横の判定は強いが、足元や本体中心等を攻撃されると弱い。

ミラクルアタックはクララの接近戦の主戦力。小パンチをキャンセルして連続技に使えたり、対空、対地にまんべん無く攻力を発揮するぞ。

ミラクルデスキッスは、キッスがヒットして、自分の手元に戻ってきて初めてスーパークララに変身できるのだ。

スーパークララは技の威力、リーチが激増。ただし10秒間。

一発奥義のスターダスト・レボリューションは、相手をランダムにブタかアヒルに変えてしまう技だ。当たればクララの独壇上だ!!当てーい!!

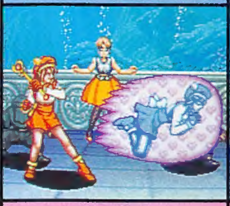
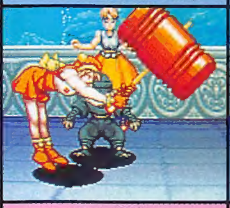
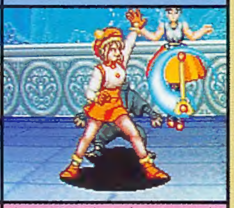


スーパークララ勝ち(二本目)



スーパークララ勝ち(一本目)

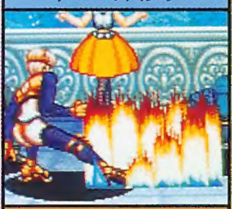
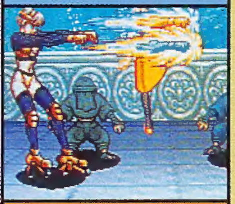
クララ必殺技表

ミラクルデスキッス	ドリームターンアタック
→←↙↓+パンチ同時	↓↙←+キック
	
1ヒット	小：1　大：1
2000P	小：3000P　大：4000P
ミラクルアタック	**ドリームマインドブーメラン**
↓↙←+パンチ同時	↓↘→+パンチ
	
1ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット
3000P	小：1000　大：2000P



スーパークララ負け（KO）

スーパークララ必殺技表

スパークバリアー
↓↘→+パンチ

小：1　大：1
小：2000P　大：2000P
スパークセイヴィーング
↓↙←+キック

小：1　大：1
小：2000　大：3000



クララ　通常技表

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離	
キャラメルタルト	アプリコットフレッシュ	エカルラート	エカルラート	ジューンローズ	ピーチブルーム	小パンチ
						
1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	
300P	300P	100P	100P	100P	100P	
チェリーボンバー	ファンタスティックムーンライト	オクサイドルージュ	オクサイドルージュ	マジョリカアース	シェルキューピット	大パンチ
						
2ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	
2×400P	400P	200P	200P	200P	200P	
ヴィクトリアンモーヴ	セレスティアルラファエル	オレイュ・ド・ヴァーディター	オレイュ・ド・ヴァーディター	ベリルサファイヤ	ヴィリッド	小キック
						
1ヒット	2ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	
300P	2×300P	200P	200P	200P	200P	
シュヴァインフルトヴィリディアン	フラワー・ド・シャドルルージュ	リリーホワイト	リリーホワイト	フォリッジダンシングドール	ボムバドゥールヴェネトス	大キック
						
3ヒット	1ヒット	1セット	2ヒット	1ヒット	1ヒット	
3×400P	400P	300P	2×300P	300P	300P	

負け顔



怒り



気絶



ダッシュ攻撃

オーリオール・シューティングスター
ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット
1500P

シルバー・グレイ・シューティングスター
ダッシュ中に弱か強キック



1ヒット
2000P

空中投げ

アッシズ・オブ・ローズ
空中相手の近くで↑以外＋強パンチ



1ヒット
2000P

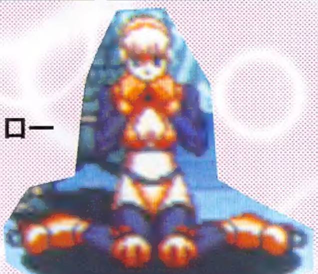
投げ

グレイ・オブ・ハイドレインジア
相手の近くで←か→＋強パンチ



1ヒット
1000P

ドロー



スーパークララ　通常技表

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離
小パンチ	スターソルトアタック	スターソルトアタック	ストマックキャノン	ストマックキャノン	ショルダーハートブレイク	リップスティックバズーカ
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	400P	400P	200P	200P	200P	200P
大パンチ	スターソルトアタック	スターソルトアタック	ルージュキャノン	ルージュキャノン	ローリングハートブレイク	リップスティックショット
						
	1ヒット	1ヒット	2ヒット	2ヒット	1ヒット	2ヒット
	500P	500P	2×300P	2×300P	300P	2×300P
小キック	スーパークララニーボンバー	スーパークララニーボンバー	フェアリーステップ	フェアリーステップ	フェアリーハイ	フェアリーロー
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	400 P	400P	300P	300P	300P	300P
大キック	スーパークララロケット	スーパークララロケット	アンダーメリーゴーランド	アンダーメリーゴーランド	フェアリーダブル	メリーゴーランドンバット
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	500P	500P	400P	400P	400P	400P

気絶





引きわけ

ダッシュ攻撃

スターライトアッパー
ダッシュ中に弱か強パンチ



2ヒット
2×1500P

スライディングスターライト
ダッシュ中に弱か強キック



2ヒット
2×1500P

空中投げ

スローイング・ザ・フェアリー
空中相手の近くで↑以外+強パンチ



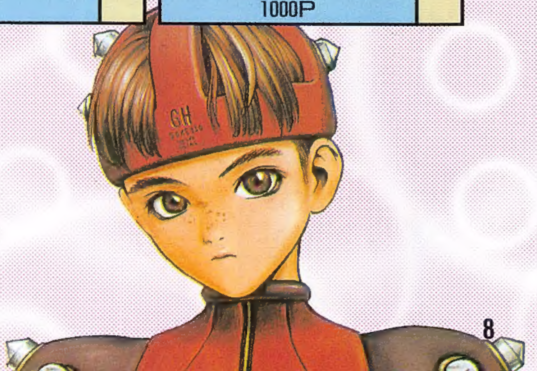
1ヒット
2000P

投げ

オーバー・ザ・フェアリー
相手の近くで←か→+強パンチ



1ヒット
1000P



クララのお部屋

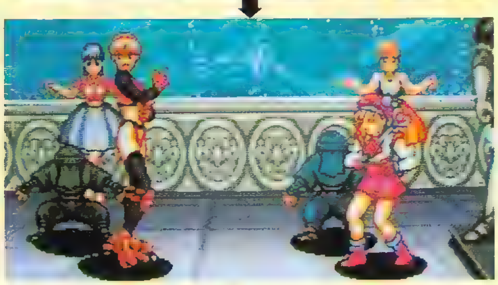
豪2登場キャラクターの中でも、人気No.1のクララ。変身魔女っ子フェチ感涙モノの彼女の変身シーンをここに大解剖。























KANJI KOKUIN

弧空院 干滋

NEW COMMIER 強力排行老人



D A T A

名前　弧空院　干滋
年齢　83歳(1911年2月14日生まれ)
血液型　O型
出身地　兵庫県
身長　ヨボヨボ時　約163cm
シャッキリ時　174cm
体重　ヨボヨボ時　約57kg
シャッキリ時　約70kg









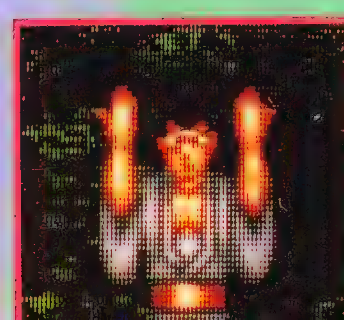
あやしきかな、その姿

豪血寺家初代の8人の子のうち、生まれてすぐ死亡した子が実は生き返っていた。干滋はその子孫に当たる。そして何とあのお梅と結婚していた……！そしてたった2週間で離婚した。自由奔放な父の教育の賜物か、風来坊のような生活を愛した干滋はお梅と離婚後、放浪先でひょんなことから破鳥才蔵の父幻内と知り合い忍びの極意を学ぶべく入山する。勿論、豪血寺家の当主の座を手に入れるための修業である。

デザイナーコメント

こいつは陳念と違って、最初からイロモノだった。そのまんまなキャラです。

担当：YIE YAN Ⅱ



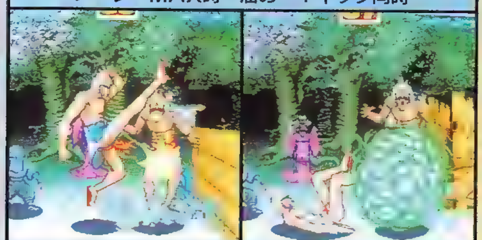
鍛えあげられた老体を見よ!!

2より登場
新キャラ



スタート	小パンチ	小キック	大パンチ	大キック



一発奥義
爆裂放屁
メーターMAX時←溜め→+キック同時

1セット
1300P

干滋（ヨボヨボ）必殺技表

減命気功弾	嘘腫膝凌	吸飲愚爆
→↘↓↙←+パンチ	←溜め→+キック	←溜め→+パンチ
		
小：1ヒット　大：1ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット	1ヒット
小：1000P　大：2000P	小：3000P　大：4000P	0＊P

※この技はヒットしても点数にはなりません。

干滋（マッチョ）必殺技表

密義筋収体	一尺布打	片飛腿	竜口壁
↓↘→+パンチ	←↙↓↘→+キック同時	←溜め→+キック	↓溜め↑+パンチ
			
小：1ヒット　大：1ヒット	3ヒット	小：1ヒット　大：2ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット
小：1000　大：2000P	3×3000P	小：2000P　大：2×3000P	小：4000P　大：4000P

孤空院干滋

干滋の小技群は、全てに尽いてリーチが長い上に連打が効く。ヘタに大攻撃を出すより、小技でペシペシと押して行くしかないぞ。ペシイとね。

ダッシュ攻撃はキック・パンチ共にスピードはあるものの、パンチのボデープレスはガードされたら大危険。キックでのスライディングをオススめする。

片飛腿は小技をキャンセルできたり一寸便利だが、これもガードされたら危険。頻用は控えよう。

竜口壁は対空技として、かなり信用できる。出終わった後にスキができるのが難だが、技が出ている際中は強かぞ。

一寸布打はとっさに出せるコマンド技なのが嬉しい。かなりリーチは長いので、牽制などには大変便利イイイ!!

で、一発奥義の爆裂放屁だが、この技は当たろうがガードされようが、出してしまえばヨボヨボ状態になってしまうのだ。

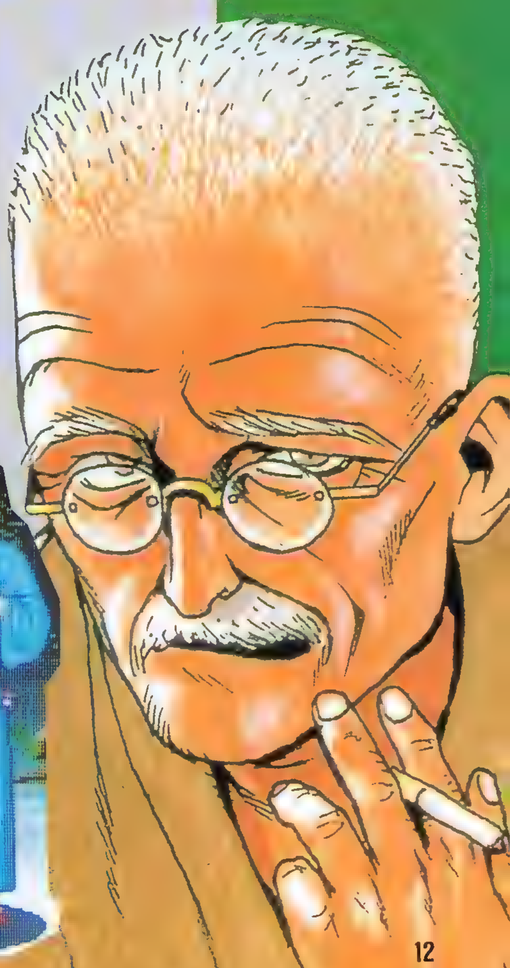
小パンチや減命気功弾で相手のスキをうかがいつつ、スキあらば若帰りを狙うしか。



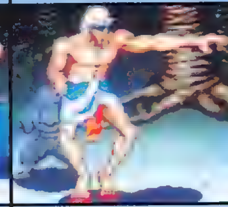
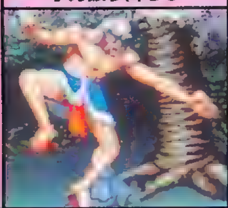
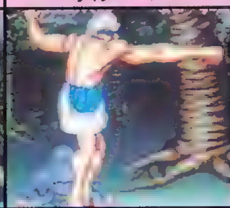
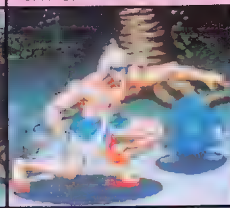
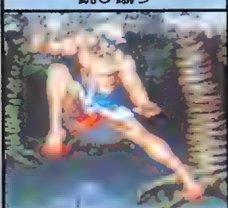
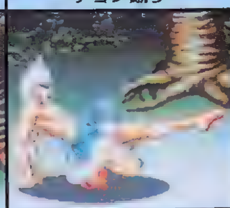
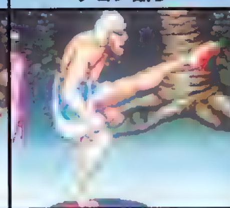
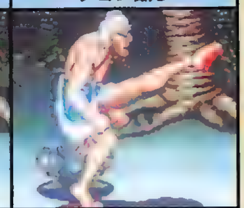
勝ち（二本目）



勝ち（一本目）

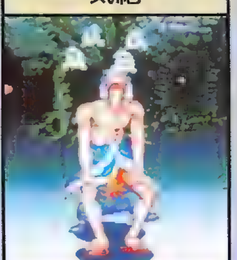


干滋マッチョ　通常技表

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離	
	水平チョップ	水平チョップ	水平チョップ	水平チョップ	拳骨パンチ	水平チョップ	小パンチ
							
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	
	300P	300P	100P	100P	100P	100P	
	手刀振り降ろし	拳骨パンチ	振り抜き水平チョップ	諸手突き	振り抜き水平チョップ	諸手突き	大パンチ
							
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	
	400P	400P	200P	200P	200P	200P	
	跳び蹴り	跳び蹴り	チョン蹴り	チョン蹴り	チョン蹴り	チョン蹴り	小キック
							
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	
	300P	300P	200P	200P	200P	200P	
	蹴り上げ	蹴り上げ	回転振り子蹴り	跳ね上げチョン蹴り	回転跳び蹴り	顔面蹴り	大キック
							
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	2セット	
	400P	400P	300P	300P	300P	300＊P	

※何ヒットしてもこのPです。

気絶



ダッシュ攻撃

フライングボディアタック
ダッシュ中に弱か強パンチ

1
2000
スライディングキック
ダッシュ中に弱か強キック

1
1500

空中投げ

首落とし
空中相手の近くで↑以外＋強パンチ

1
2000

投げ

片手でポイ
相手の近くで←か→＋強パンチ

1
1000

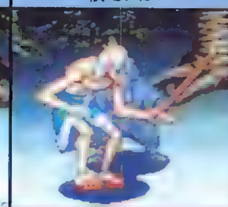
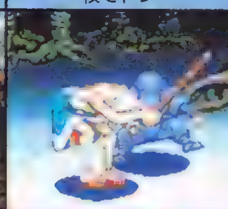
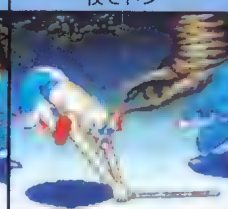
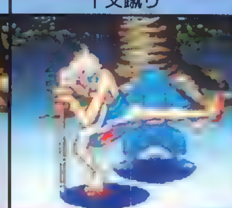


ドロー



負け（判定）

干滋ヨボヨボ　通常技表

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離
小パンチ	杖でベシャ	杖でベシャ	杖でバン	杖でバン	杖でバン	拳骨パンチ
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	300P	300P	100P	100P	100P	100P
大パンチ	杖でドン	杖でドン	杖でドン	拳骨ジャブ	杖でドン	拳骨ストレート
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	400P	400P	400P	200P	200P	200P
小キック	逆さま十文蹴り	逆さま十文蹴り	杖でホリャ	杖でホリャ	杖でホリャ	杖でホリャ
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	300P	300P	200P	200P	200P	200P
大キック	逆さま十文回し蹴り	逆さま十文回し蹴り	足払い	足払い	十文蹴り	十文蹴り
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	400P	400P	300P	300P	300P	300P

気絶



ダッシュ攻撃

杖でオラオラ	突撃十文蹴り
ダッシュ中に弱か強パンチ	ダッシュ中に弱か強キック
	
3ヒット	1ヒット
3×1000P	1500P

空中投げ

くるりんぱ

空中相手の近くで↑以外+強パンチ



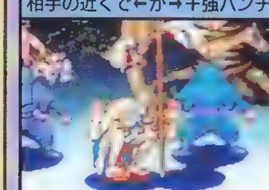
1ヒット

2000P

投げ

如意棒でポイ

相手の近くで←か→+強パンチ



1ヒット

1000P



負け（KO）

豪血寺一族とは

弱き者、豪血寺の名を語るべからず…

格闘ゲーム史上初、なんとお婆ちゃんが闘うゲームが世に姿を現した。なにかと話題だった初代・豪血寺一族を振り返ってみよう。

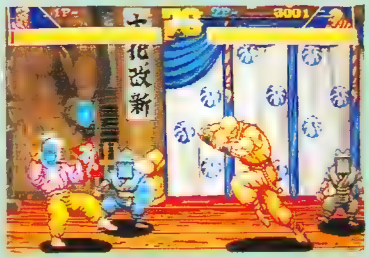
担当：ぴぐ

一九九三年夏のAMショーの会場には、ひときわ異彩を放つ格闘ゲームがあった。

なんといっても目を引くのは、なにか一線を越えてしまったかのようなキャラクターセンス。

「画面の中をババアが走りまわってる?☆!」「なんじゃこのイッちゃった坊主は?」

もちろん言わずと知れた、豪血寺お種、お梅の双子の姉妹や陳念のことである。初めて見た人に与える衝撃は計り知れないものであったことだろう。



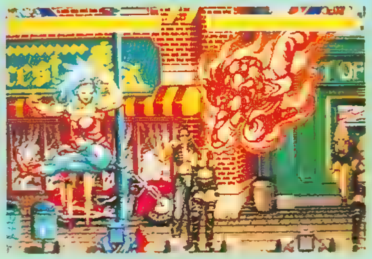
見た者を驚かせずにはおかない組み合わせ。

このように、豪血寺一族の世界へ足を踏み入れてしまった者のほとんどは、その外見に引き寄せられた…が、まず最初ではなかっただろうか。

ところが実はシステム面でもいろいろと斬新なネタが詰まっていたのだ。

もっとも特徴的なのは、全キャラが2段ジャンプと空中投げとを標準装備しているということ。しかもそれだけ跳びまわれるのに従来のフィールドの大きさでは、あまりにも狭すぎるということで豪血寺のバトルフィールドは縦2画面×横4画面の超ビッグサイズに設定された。

これによってプレーヤーキャラたちは、今までにないほど自由に動きまわることが可能になったのであった。

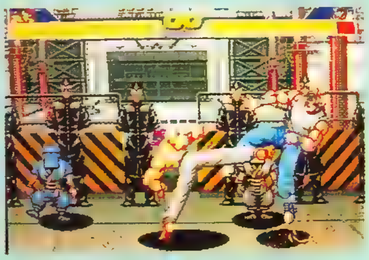


軽やかな空中戦を可能にしたのは巨大なフィールドだ。

自由という点では、いつでもなんでもキャンセルというのも豪血寺一族のウリのひとつ。

つながるかどうかの別問題として、いかなる技のいかなるモーションにもキャンセルをかけて必殺技を出すことができる。これでキャンセル技が出ねぇなんていうことはほぼ解消され、非常に気分よく遊べるようになっているのだ。

また技ひとつひとつの威力も少なめに抑えられていて、一瞬にしてケリがついてしまう心配がない。その反面ダッシュ攻撃やダッシュ中のカウンターは威力倍増するようになっているのでスリリングな展開ももちろん楽しめる。



ダッシュ攻撃から一気にたたみこめ!!

それではそのお騒がせなキャラたちについて見てみよう。

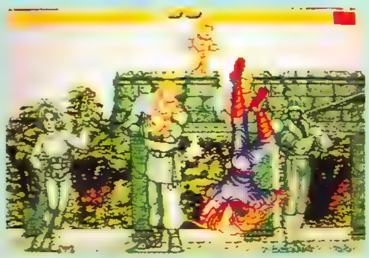
豪血寺お梅　60年間の長きにわたって豪血寺一族の頭主の座を守ってきた。その容姿といい、精気を吸い取るさまといい、これを妖怪といわずしてなんと呼べたものか。

豪血寺お種　さきの豪血寺お梅の双子の妹。双子だけあって使う技等はお梅と同じ。姉を葬り去って頭主の座に着くことができるか。

大山礼児　見た通りの熱血硬派ケンカ野郎。礼児ステージ用につくられたBGMの歌詞はついに"2"で陽の目を見ることに。

破裏才蔵　内気でシャイな忍者。素早い動きで相手を翻弄する闘いを得意とする。謎の言語"ぱぺ語"を好んで使用。

陳念　煩悩のおもむくままに動く得体の知れない坊主。怪しげな手の動き、画期的な2種類の飛び道具などで意外とファン多し。



高～く舞い上がる才蔵の投げ。威力はないけど。

アンジェラ・ベルテ　超豪快なパワーファイトを展開する女傑。ドスのきいた声は、それもそのはず男性スタッフのものであった。

キース・ウェイン　マーシャル・アーツの使い手で、正統派カッコイイ系キャラ。しかしアクの強いキャラが揃った豪血寺においては少々カゲが薄かったか。



髪短りし日のアニー。子供っぽさが残る。

ホワイト・バッファロー　正義を愛するインディアン。バッファローステージのBGMは開発者一同が深夜に会して密かに録音が行われたとか。

アニー・ハミルトン　こちらは正統派カワイイ系のキャラ。ほかが婆さんとオトコ女では紅一点と呼んでもさしつかえないのでは…。

老若男女なんでもそろったキャラ構成の豪血寺一族。その1年後には（いろんな意味で）さらに磨きのかかった続編が出ることになろうとは、はたして何人が予想できたであろうか。

かくして再度豪血寺一族の頭主の座を争うべく、舞台は"豪血寺一族2"へ移行していくのであった。



こんな闘いが繰り広げられることになろうとは。

OSIMA GOGETUJI

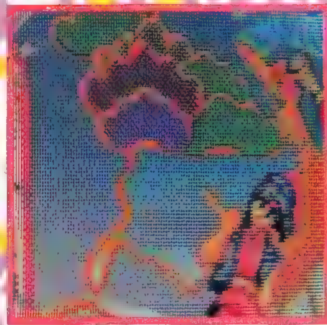
豪血寺 お志摩

NEW COMER 双子姉妹の母



D A T A

名前　豪血寺　お志摩
年齢　101歳(1893年6月6日生まれ)
血液型　?
出身地　京都府のとある所
身長　153cm
体重　43kg
頭サイズ　66cm



地上最強の101歳

お梅、お種の実の母。生まれた時から不思議な能力がある。そのため５歳から15歳までは山で修業を行った。

巫女の素質があり、祈禱などを執り行うことができる。とにかく怖い存在で、第４回大会で敗れた後は姿を隠し生死も不明の状態だったが…。今回の大会参加でその生存を世間に知らしめた。かの双子が恐れる怪物だ！





デザイナーはかく語りき

お梅、お種の母親という事で色々苦労しました。それらしく見えたでしょうか？

—M.MASADA

お志摩さんとその手の内

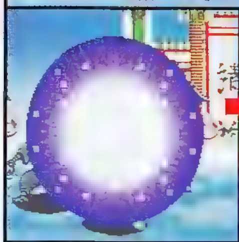
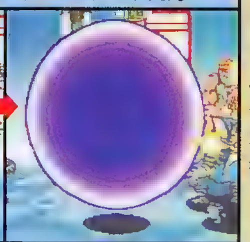
2より登場 新キャラ



スタート	小パンチ	小キック	大パンチ	大キック



一発奥義

破霊彗星神	
メーターMAX時←↙↓↘→+パンチ同時	
	
1ヒット	
15000P	



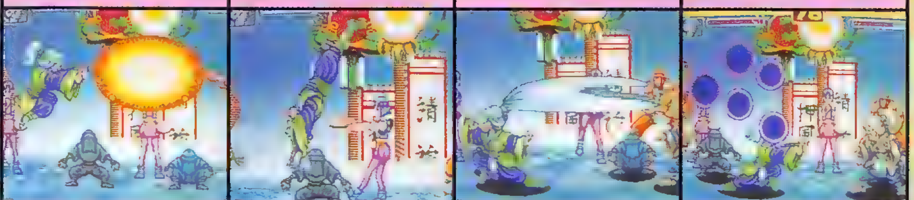
勝ち（一本目）

ドロー

勝ち（二本目）

必殺技表

威嚇砲	天舞脚	岩砕髪	星流弾
ジャンプ中レバー1回転+パンチ	→↘↓↙←+キック	←溜め→+パンチ	←↙↓↘→+パンチ
小：2ヒット　大：2ヒット	小：2ヒット　大：4ヒット	小：1ヒット　大：2ヒット	小：1~5ヒット　大：1ヒット
小：2×3000P 大：2×3000P	小：500 P、1000P 大：1000P、3×2000P	小：2000P 大：2×3000P	小：1～5×1000P 大：1000P







＊溜めのながさによる



最血寺お志摩

リーチは短め、投げなども一風変わっていて、このゲームの中では一寸特殊なキャラである。

何と言っても目を引くのが流星弾の奇抜さ。弱で出してボタンを押し続けると、流星弾が何発も増えていき、最大5発まで増えるぞ。強で出すと流星弾がどんどん膨れ上がっていき、約5秒で最大膨張を遂げるのだ。

天舞脚は一見対空に見えるが、出す早さとタイミングを誤るとえらい事になるので、対空に使う時は注意ね。ジャンプ攻撃を当ててからでも、弱だとつながるぞ。

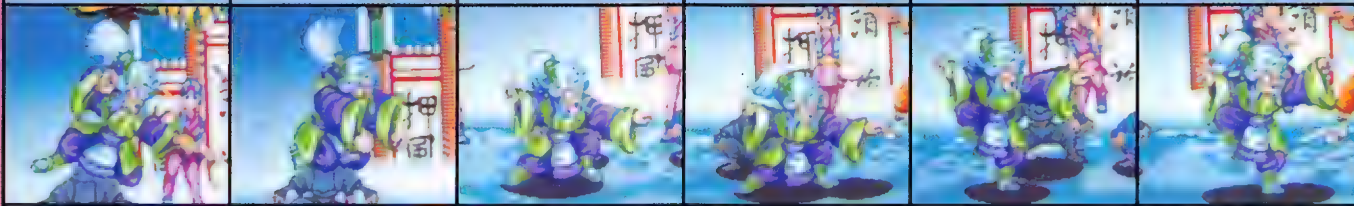
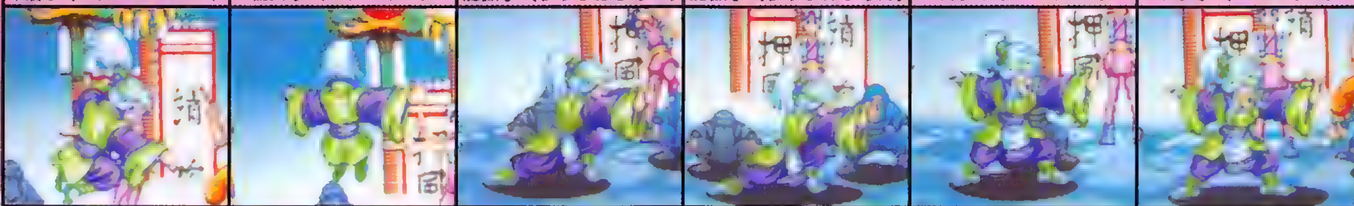
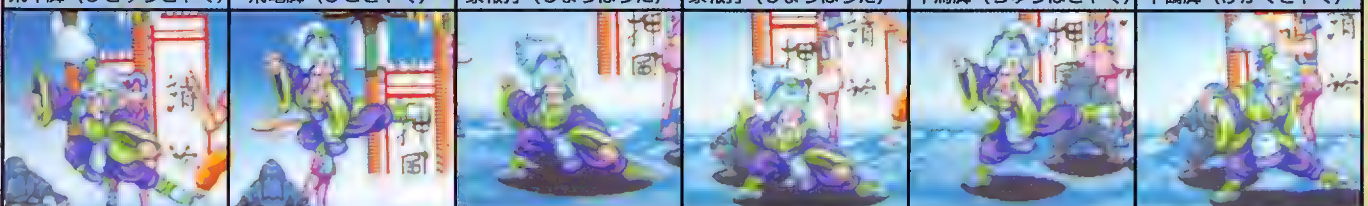
岩砕髪は中距離牽制兵器。飛び道具を貫通してはくれるが、相手にしゃがまれると当たらないというのが悲しい。

通常技では、ジャンプ弱キック→立ち弱キック→弱足払い→強足払いと安定してつなげる事が可能。

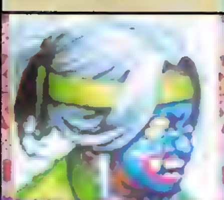
技のリーチはないものの、ヒソカに立ち大キックや大足払いは判定が強いし、立ち大パンチは密着しておれば2発連続で入るぞ。

ダッシュ攻撃は今一つ。リーチ、スピード共に2の線だ。それほど多用する必要ナシ。

一発奥義の破霊彗星神は、飛び道具を残しつつ突進できる。出るまでに一瞬タイムラグがあるが、出てしまえば強いぞ。

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離	
	鳩突拳（きゅうとつけん）	鳩砲拳（きゅうほうけん）	亀捕刀（きほとう）	亀捕刀（きほとう）	鶴闘撃（かくとうげき）	鶴倣撃（かくほうげき）	小パンチ
							
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	
	300P	300P	100P	100P	100P	100P	
	隼落拳（じゅんらくしょう）	鷹舞拳（ようぶけん）	龍倣拳（りゅうほうけん）	龍倣拳（りゅうほうけん）	虎縛突（こばくとう）	態慕拳（ゆうばけん）	大パンチ
							
	1ヒット	2ヒット	1ヒット	2ヒット	2ヒット	2ヒット	
	400P	2×500P	200P	2×200P	200P	2×200P	
	飛牛脚（ひぎゅうきゃく）	飛亀脚（ひききゃく）	象報打（しょうほうだ）	象報打（しょうほうだ）	中馬脚（ちゅうばきゃく）	下鶴脚（げかくきゃく）	小キック
							
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	
	300P	300P	200P	200P	200P	200P	
	猫迅脚（びょうじんきゃく）	鶴翼打（かくよくだ）	蛇突脚（じゃとっきゃく）	蛇突脚（じゃとっきゃく）	追猪打（ついちょうだ）	鶴避開脚（かくひかいきゃく）	大キック
							
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	2ヒット	
	400P	400P	300P	300P	300P	2×300P	

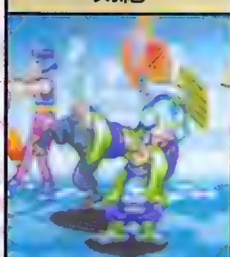
負け顔



怒り



気絶





負け（判定）

ダッシュ攻撃

猛牛烈破拳（もうぎゅうれっぱけん）

ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット

2000P

鶴脚裂光打（かくきゃくれつこうだ）

ダッシュ中に弱か強キック



1ヒット

1500P

空中投げ

鳩肥落（きゅうひらく）

空中相手の近くで↑以外＋強パンチ



4ヒット

400P 200P 200P 200P

投げ

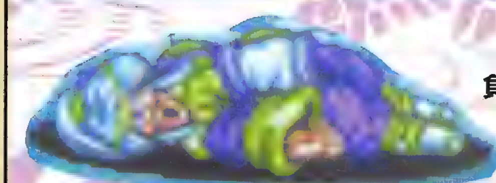
雷鳥飛空投げ（らいちょうひくうなげ）

相手の近くで←か→＋強パンチ



5ヒット

5×200P



負け（KO）

SAHADO ASURANRYUTO

NEWCOMER アラビアの青年マジシャン

サハド・アスラーン・リュート



DATA

名前　サハド・アスラーン・リュート
年齢　23歳（1971年12月24日生まれ）
血液型　AB型
出身地　レバノン　ベイルート
身長　182cm
体重　79kg









礼儀正しき好青年見参

子供のころから醒めた子だった。どんなときでも沈着冷静かと思うと実は単純なところもある（信じやすい）。

母方の血筋が魔術を使う家系だったため、リュートもその魔術の幾つかを伝授されている。その魔術は彼が感情をすべて開放したときに使うことができる、らしい…。



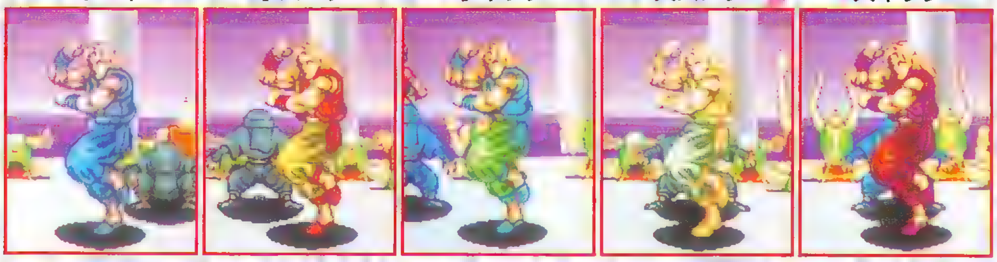
デザイナーはかく語りき

キース並みのかっこいいキャラのつもりで描きました。魔法が少しウソっぽくなってしまいましたけど。

サハドとその魔術など

2より登場 新キャラ





サハド・アスラン・リュート

リュートの技のリーチは、このゲームの中では短い方である。立ち強パンチや立ち弱キックが、リュートの技ではリーチがある方であろう。

しかし、技の判定は中々強く、前述の立ち強パンチには対空にも使う事が可能。でも至近距離ではスキが多くて使用できないぞ。

ダッシュ技は、キックの方がリーチが長くて使いやすい。出した後はダガーショットなどでキャンセルがかかるぞ。

ジャンプ攻撃も、全体的にリーチが短い。最もリーチが長いのがジャンプ強キック。遠距離からの跳び込みは、この強キックを用いた方がよいのではなかろーか!! 近距離の跳び込みは、判定の強い弱キック、弱パンチを使おう。

ジャンプ弱パンチが当たったら、しゃがみ弱パンチ→アピアチャチャにつなげられるぞう。

アピアチャチャは連続技のシメ、そしてもちろん対空にも使えるぞう。でも魔神の下半身には当たり判定が無いので、ダッシュ攻撃などに潰されちゃうぞ。注意してね。

一発奥義のジャスティン・マジックは、空中から剣を放り投げる技。剣はある程度ホーミングしてくれるが、敵の落ち際に置いておくなどして効果的に使おう。


勝ち(一本目)


勝ち(二本目)


ドロー

一発奥義

ジャスティン・マジック
メーターMAX 時 ↓↘→＋パンチ同時

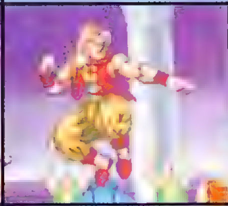
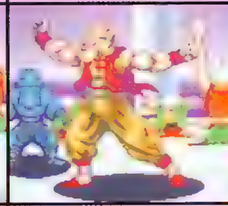
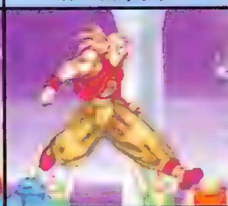
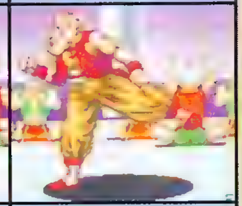
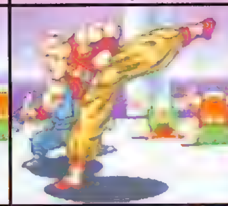
1セット
15000P

必殺技表



アピアチャチャ	サーベルショット	フレイムアタック	ファイヤーストーム
↓溜め↑＋パンチ	↓↘→＋パンチ	←溜め→＋パンチ	→↓↘＋パンチ
小：3ヒット　大：4ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット
小：3×2000P 大：4×2000P	 小：1000P 大：2000P	小：3000P 大：4000P	小：1000P 大：2000P



	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離
小パンチ	ブラウスタンプ	スタッブチョップ	スマートジャブ	スマートジャブ	リュートジャブ	スマートエルボー
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	300P	300P	100P	100P	100P	100P
大パンチ	サハドストライク	スカルブレイクチョップ	ショッキングアーム	ショッキングアーム	スピニングバックブロー	リブクラッシャー
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	400P	400P	200P	200P	200P	200P
小キック	ニースマッシュ	ルーズキック	トゥーステップ	トゥーステップ	スマートキック	ロースマートキック
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	300P	300P	200P	200P	200P	200P
大キック	ヒールブレード	ジャンピングクリティカルスマッシュ	グランドスタッブキック	グランドスタッブキック	スピンクリティカルスマッシュ	ヘブンライズキック
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	2ヒット
	400P	400P	300P	300P	300P	2×300P

負け顔



気絶



怒り



ダッシュ攻撃

トゥウィストナックル

ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット

1500P

アラビアンスパイク

ダッシュ中に弱か強キック



1ヒット

2000P

空中投げ

フライングサマーソルトキック

空中相手の近くで↑以外+強パンチ



1ヒット

2000P

投げ

マジカルパワースルー

相手の近くで←か→+強パンチ



1ヒット

1000P



負け(判定)



負け(KO)

KINTARO KOKUIN



NEW COMMER 最凶の幼児見参

弧空院 金田朗

D A T A

名前　弧空院　金田朗
年齢　6歳（1988年4月1日生まれ）
出身地　悪殻郡悪殻町字悪ガキ144−963番地
（あしがらぐんあしがらちょうあざわる）
血液型　A型
身長　ガキ時109cm 6mm
（ジェットコースターに乗れない）
大人時178cm
体重　ガキ時18kg
大人時75kg





ワルだぜ・・・・・・

生意気である。干滋の弟春樹の曽々孫にあたる。悪殻町立悪ガキ幼稚園の年長組でボスの地位を確保している。子供のわりに凶暴である。(なぜ犬に?)変身したとき、なぜ犬になるのかというと生まれたときから兄弟同然に育ったポチが格闘大会の約1ヵ月前に死んでしまった。その晩、枕元にポチが現れ金田郎にこう告げた。「ワン、ワ〜ンワォ〜ンワン!」(訳=坊ちゃん困ったときはこのポチが助けますぜぃ)。このとき、金田郎に頼もしい背後霊が付いたのだった…。しかしまさかあのような姿になるとは、誰も考えなかったことでしょう。



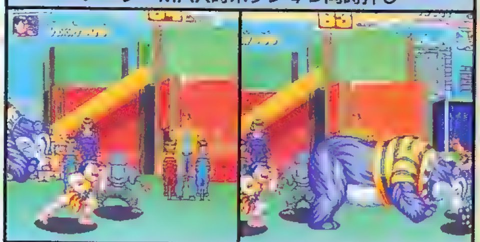


ぼくは強いでしゅー

2より登場 新キャラ





一発奥義
突撃シーザー
メーターMAX時ボタン４つ同時押し

１ヒット
15000P

孤空院　金田郎

コイコイ跳ゴイは出かかりが弱いのを除けば強力な対空になる。…けど？

ゴロピカダーンは空中から雷を放す技。フェイント等を織り混ぜて出しやがれ。そしてそして!!大パンチで敵に噛み付く事により、背後霊ポチへと瞬転する。

ポチは全ての技が比類無き強力さを誇る!!クーンクーンワンワンは威力も強くスキも無い!!立ち弱パンチ、立ち強キックは大変超時空ベリベリ便利。とにかくポチは強い!!

一発奥義の突撃シーザーは、前フリでバレる可能性極大。しかし、当たれば交通事故並の大ダメージだ。

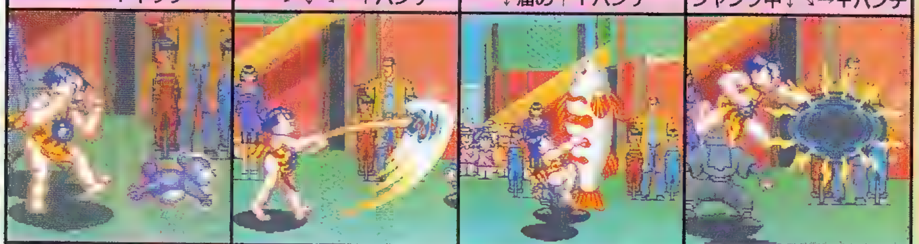


勝ち（二本目）　勝ち（一本目）



負け（KO）

必殺技表

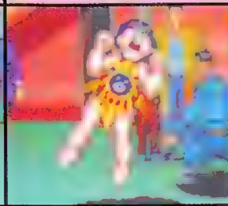
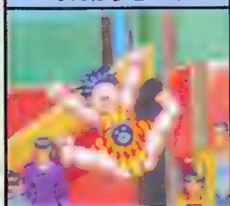
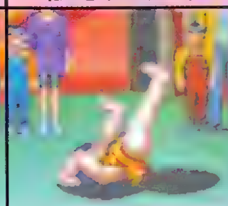
ポッピングペアー	ブーンスイング	コイコイ飛ゴイ	ゴロピカダーン
←→←+キック	←↙↓↘→+パンチ	↓溜め↑+パンチ	ジャンプ中↓↘→+パンチ
			
弱：1ヒット　強：1ヒット	弱：1ヒット　強：1ヒット	弱：2ヒット　強：2ヒット	弱：1ヒット　大：1ヒット
弱：1500P　強：2500P	弱：4000P　強：4000P	弱：2×3000P　強：2×4000P	弱：1000P　強：2000P



勝ち（一本目）　ドロー　負け（判定）　負け（KO）　勝ち（一本目）



金太郎（ガキ）　通常技表

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離
小パンチ	はつらつぱんち	はつらつぱんち	ぶんぶんぱんち	ぶんぶんぱんち	くるくるぱんち	くるくるぱんち
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	4ヒット	1ヒット	4ヒット
	300P	300P	100P	4×100P	100P	4×100P
大パンチ	のうなしぱんち	ニコちゃんぱんち	いたいとこぱんち	お子様ぱんち	えんがちょぱんち	とんでけぱんち
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	2ヒット	1ヒット	2ヒット
	400P	400P	200P	200P	200P	2×200
小キック	ふんばりきっく	けんこうきっく	もろだしきっく	よこちんきっく	まさかりきっく	くるりんきっく
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	300P	300P	200P	200P	200P	200P
大キック	のうてんきっく	バリカンきっく	さーびすきっく	ねこちゃんきっく	うんにょりきっく	かちわりきっく
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	400P	400P	300P	300P	300P	300P

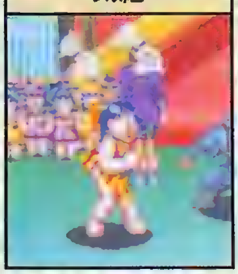
負け顔



怒り



気絶



ドロー



ダッシュ攻撃

ゲロンぱんち
ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット
2000P

おてつきキック
ダッシュ中に弱か強キック



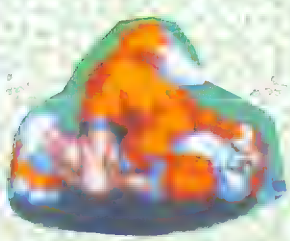
1ヒット
2000P

空中投げ

せきついくだき
空中相手の近くで↑以外＋強パンチ



1ヒット
2000P



負け（判定）

投げ

脳みそ投げ
相手の近くで←か→＋強パンチ



1ヒット
1000P

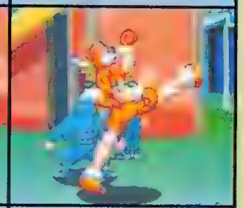
はらぺこ固め
相手の近くで←か→＋強キック



1ヒット
1000P

金田朗（犬） 通常技表

※何ヒットしてもこのPです。

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち短距離
小パンチ	かちわりひじ鉄砲	かちわりひじ鉄砲	さかりパンチ	さかりパンチ	こねくりパンチ	こねくりパンチ
						
	2ヒット	2ヒット	1ヒット	3ヒット	1ヒット	1ヒット
	400＊P	400＊P	200P	3×300P	200P	2×200P
大パンチ	友情パンチ	友情パンチ	どっこいパンチ	どっこいパンチ	ビーグルパンチ	ビーグルアッパー
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	3ヒット	1ヒット	2ヒット
	500P	500P	400P	400P	300P	2×300P
小キック	ちんちんキック	ちんちんキック	ふんばりキック	ふんばりキック	電柱キック	電柱キック
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	400P	400P	300P	300P	300P	300P
大キック	かんげきキック	かんげきキック	ごほうびキック	こほうびキック	愛情キック	愛情キック
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	2ヒット	1ヒット
	500P	500P	400P	400P	2×400P	400P

気絶



ダッシュ攻撃

感動アタック	感動キック
ダッシュ中に弱か強パンチ	ダッシュ中に弱か強キック
	
1ヒット	1ット
1500P	2000P

空中投げ

根性固め
空中相手の近くで↑以外+強パンチ

1ヒット
2000P

投げ

根性投げ
相手の近くで←か→+強パンチ

1ヒット
1000P

金田朗（犬）必殺技

クーンクーンクンクン	ワォーンワン
↓↙←+キック	ジャンプ中レバー1回転+パンチ
	
弱：2　強：2	弱：1　強：1
弱：2×1000　強：2×1000	弱：4000　強：4000

金ちゃんの恥かしい写真

一部に熱狂的なファンのいる犬野郎、狐空院金田朗。その変身シーンを中心に問題写真をここに一挙掲載。

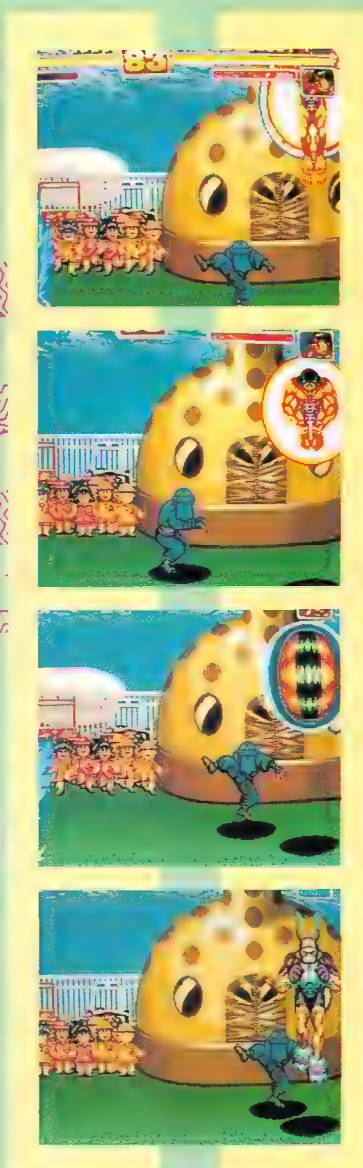


一体どこがどうなってああなるんだ、と関係者間に大きな反響を引きおこした金太朗の変身シーン。一挙公開だ。マル禁の文字が涙をさそう…。



見えてるぞ…



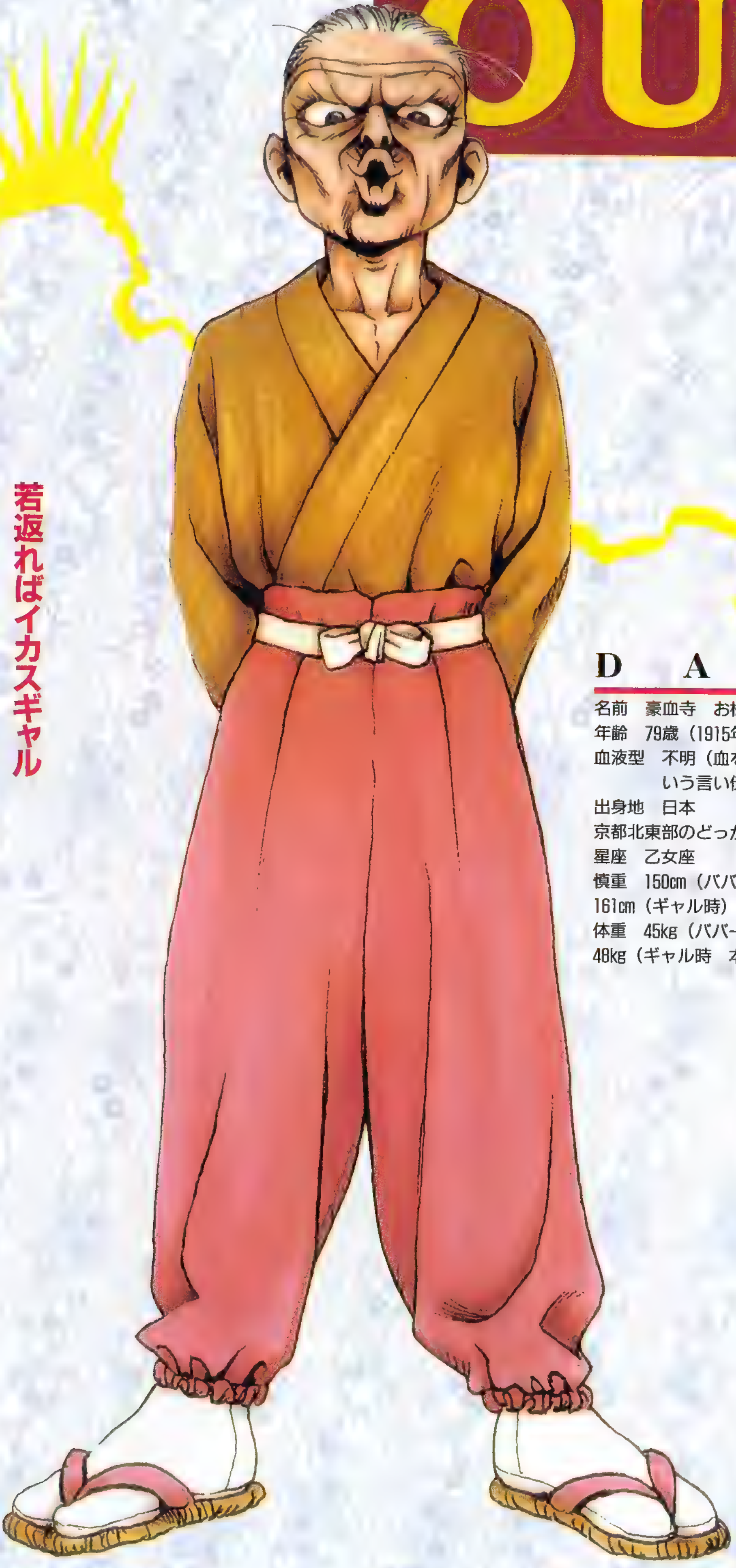




OUME GOGETUJI

豪血寺 お梅

若返ればイカスギャル



D A T A

名前　豪血寺　お梅
年齢　79歳（1915年９月15日生れ）
血液型　不明（血を見ると変身するという言い伝えがある。）
出身地　日本
京都北東部のどっか
星座　乙女座
慎重　150cm（ババー時）
161cm（ギャル時）
体重　45kg（ババー時）
48kg（ギャル時　本当は50kg）



敵を吸いつくせ

とにかく怖いのその一言。前大会にて妹お種によって頭主の座を追われる。究極の富と権力に慣れたその身には、耐えられない一年を過ごした。そして今回、急遽開かれた今大会の、影には大きな陰謀が隠されているらしい。その陰謀にお梅も関係があるのか。前回以上にその攻撃性は異常かつ破壊力に磨きがかかった。







デザイナーコメント
変身前
妖しく、おかしく只ひたすらお梅を突き詰めて見ました。 ――POCHI

デザイナーコメント
変身後
もっともらしいセーラー服の方が良かったのかしら…。基本的に動きは変わってませんがアニーと同じくらい好きです。 N.I-2496-7

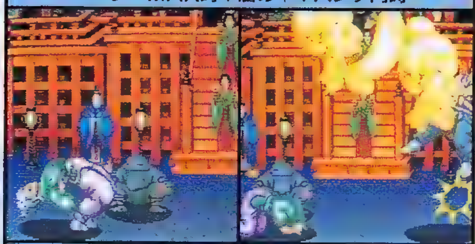
吸いつきや私は若返る





スタート　小パンチ　小キック　大パンチ　大キック

一発奥義

豪血流御顔打
メーターMAX時、溜め↑+パンチ同時

1セット
15000P

お梅（老）必殺技表

威嚇顔	岩砕歯
↓溜め↑+パンチ	←溜め→+パンチ
	
小：1　大：1	小：1　大：1
弱：3000　強：4000	弱：1000　強：2000P
天舞脚	星流乱舞弾
ジャンプ中↑↓+キック	→を入れたままパンチ連打
	
小：1　大：1	小：6　大：6
弱：2000　強：3000	弱：6000　強：6×4000

豪血寺お種

お種の通常技の特徴は、移動と攻撃を併ね備えているのが多いという所にある。

スライディング、立ち弱・強キックなどは、中間距離から一気に接近戦の間合いに入る事ができる。

必殺技では、岩砕歯のスキが少なくなり、さらにタメ時間が短くなった。使える跳び道具だ!!（↑興奮気味）

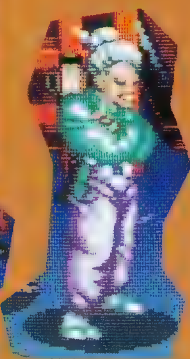
流星乱舞弾は、ちょっと連打力が必要だが、一度ガードさせれば相手を固められるし、何より牽制技として使えばかなり便利。

天舞脚は空中よりの奇襲技として活躍してくれるだろう。でもガードされたら終りよ♥

強パンチ投げはおなじみ変身扱い付き。強キックでも投げる事が可能なので、状況に合わせて投げ分けよう。

変身後は主に桃恋火と立ち大パンチで攻めよう。

豪血流御顔打は、先読み対空として使えれば合格。最大3回ヒットしてくれるぞ。削りにも使ってよろしい。



勝ち（一本目）



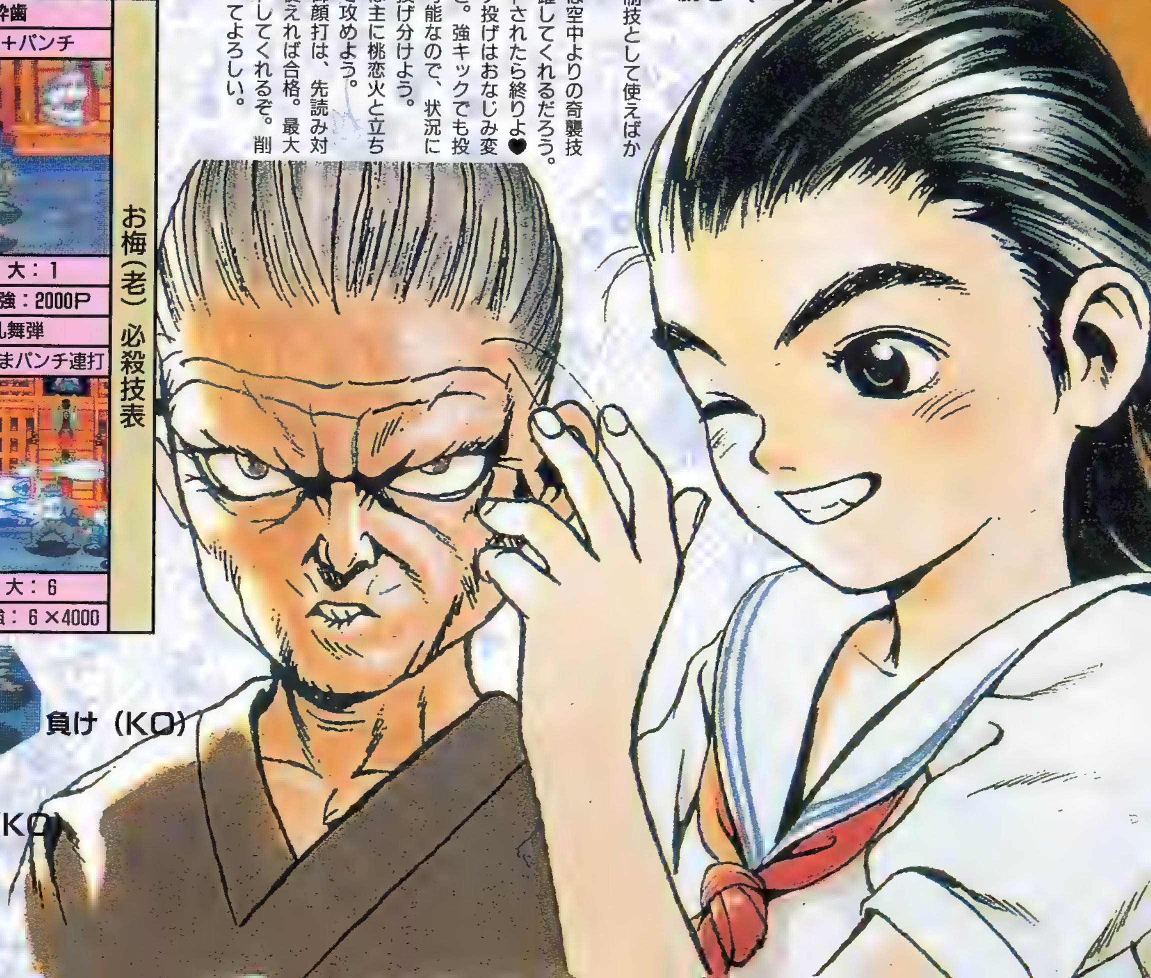
勝ち（二本目）

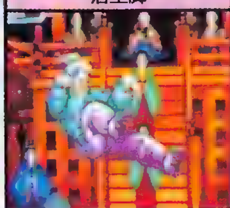


負け（KO）

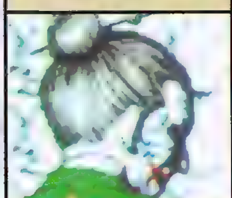


負け（KO）



	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離
小パンチ	鷹双爪襲落	猫爪落襲	上昇地獄突き	上昇地獄突き	地獄突き	猫打拳
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	2000P	2000P	100P	100P	100P	100P
大パンチ	爆撃脳震盪	爆裂熊手張り手	下段猫手百裂拳	下段猫手百裂拳	顔砕拳	猫手百裂拳
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	3ヒット	1ヒット	4ヒット
	300 P	300P	200P	3×2000P	200P	4×100P
小キック	落星脚	沢庵蹴	忍び足	忍び足	突進地獄蹴	鶏爪脚
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	200P	200P	200P	200P	200P	200P
大キック	落星脚	飛翔回転脚	強襲毒蛇蹴	強襲毒蛇蹴	急襲毒蛇蹴	鶏爪突脚
						
	3ヒット	2ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	3×300P	2×300P	300P	300P	300P	300P

負け顔



怒り



気絶



勝ち（一本目）



ダッシュ攻撃

星砕拳
ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット
1500P

顎割り（あぎとわり）
ダッシュ中に弱か強キック



1ヒット
2000P

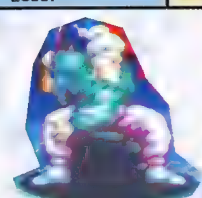
空中投げ

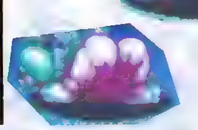
空中車輪投げ
空中相手の近くで↑以外＋強パンチ



1ヒット
2000P

ドロー





負け（判定）

投げ

ちゅうちゅう梅かいな（梅ちゅう）
相手の近くで←か→＋強パンチ



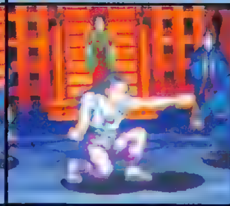
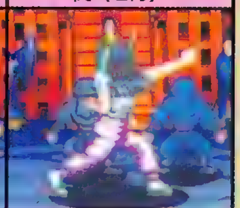
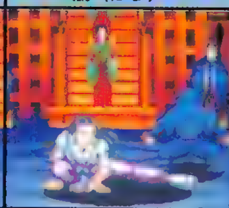
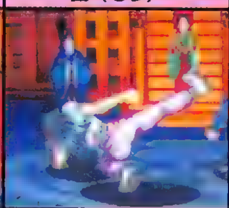
1ヒット
2000P

背負い座蒲団投げ
相手の近くで←か→＋強パンチ



1ヒット
3000P

お梅(若)　通常技表

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離	
割  1ヒット 400P	割  1ヒット 400P	穿（せん）  1ヒット 200P	穿（せん）  1ヒット 200P	槍（そう）  1ヒット 200P	閃（せん）  1ヒット 200P	小パンチ
鳳  1ヒット 600P	鳳  1ヒット 600P	砕（さい）  1ヒット 300P	砕（さい）  1ヒット 300P	衝（しょう）  2ヒット 2×3000P	閃（せん）  1ヒット 300P	大パンチ
蹄  1ヒット 400P	蹄  1ヒット 400P	崩（ほう）  1ヒット 400P	崩（ほう）  1ヒット 400P	烈（れつ）  1ヒット 400P	烈（れつ）  1ヒット 400P	小キック
鳳  3ヒット 3×600P	鳳  3ヒット 3×600P	猛（もう）  1ヒット 600P	猛（もう）  1ヒット 600P	鋒（ほう）  1ヒット 600P	鋒（ほう）  1ヒット 600P	大キック

気絶



ダッシュ攻撃

瀑（ばく）
ダッシュ中に弱か強パンチ

1ヒット
3000P

騰（とう）
ダッシュ中に弱か強キック

2ヒット
1000P、4000P

空中投げ

墜（つい）
空中相手の近くで↑以外+強パンチ

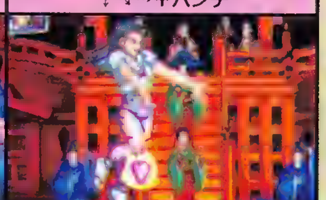
1ヒット
2000P

投げ

抛（ほう）
相手の近くで←か→+強パンチ

1ヒット
1000P

必殺技表

虹色壁	桃恋火
←溜め→+パンチ	↓↘→+パンチ
	
小：1ヒット　大：1ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット
弱：2000P　強：3000P	弱：3000P　強：4000P

豪血寺一族2システム解説

あれから1年がたった…

豪血寺一族2ならではのゲームシステムと、期待のニューフェイスたちに迫ってみよう。

担当：ぴぐ

強烈なインパクトとともに格闘界にキラ星のごとくわいて出た豪血寺お梅。そしてお梅・お種の双子の姉妹を初めとする豪血寺一族の者たち。

彼らによるさきの頭主決定戦が行われてから1年が過ぎたある日、前大会優勝者であり現頭主であるお種が突然の失踪。それにともなって再び頭主決定選が開催されることになった。

前回の8人に加え、あらたに参加を決意した一族の者は5人。この13人による頭主決定格闘技大会が始まるのであった。

操作系統をもう一度復習だ

操作は8方向レバー1本&大小のパンチ、キックの4ボタン。全キャラが2段ジャンプと空中投げとを標準装備しているとこは豪血寺一族時代と変わらない。


怒り爆発!!ざけんじゃねぇ!!

今回の豪血寺一族2での変更点として最大のものは一発奥義の追加。ライフゲージの下に忍耐メーターと呼ばれるゲージがあり、これは「攻撃を受ける」か「技をガードする」ことによって増加していく。

そしてゲージが満タンになると「怒りの炎」を発して、一発奥義が使用可能な状態になるのである。この怒りの炎は攻撃力を持っているので、連続攻撃の最中であろうとお構いなしに反撃することができる（もちろん反撃されることもある）ので、ゲージの量には常に気を付けていよう。


俺たちの心の歌を聴いてくれ。

魂を揺さぶる歌・歌・歌

豪血寺2でなにがすごいってアナタ、BGMに完全に歌詞がつけられていて、まさに『歌』そのものになっているのだ。

前作でもバッファローステージでは不気味な歌声が流れてきたが、今回はそんな生ヌルいものではないぞ。ロックあり、ラップありでクリアまでに起伏に富んだ曲の数々を聞くことになる。

豪血寺ファンを語るなら全曲をソラで歌えるようになってほしいものだ。

さいわいなことに今回のムックにはCDが付いているので、このCDをすり切れるまで（CDはすり切れないか）聞きまくって練習しよう。

あらたな闘いに参加する5人とは

ではここらで一発、新キャラについてごくごく簡単に説明しよう。

花小路クララ。格闘界きっての魔法少女。必殺技のミラクルデスキッスが直撃するとスーパークララの強さは並みじゃないぞ。一発奥義のスターダスト・レボリューションで相手をアヒルやブタに変身させていたぶり倒すのだ。



負け顔の落書き。ガッ○ャマンみたいでカワイイ。

三石琴乃さんの声によるプリチーボイスもクララちゃんの魅力をさらにアップさせているぞ。



アニーもちょっとイメチェンしてみました。

弧空院千滋。彼はお梅の夫であったという過去を持っている。お梅に対して深い恨みを抱いていた彼は、ついに今大会において、以前から計画していた報復を実行することを決意したのだったが…。

豪血寺お志摩。生まれたときから持っていた不思議な能力を武器に、豪血寺財閥の基礎を築いた女傑。4代目頭主決定大会で敗れた後は生死不明であったが、今大会の参戦で健在ぶりをアピール。あのお梅・お種の母だけあって、その実力は推して知るべしかな。


究極の年寄り対決。もう人じゃねぇよ。

サハド・アスラーン・リュート。普通は冷たい顔をした礼儀正しい青年だが、ひとたび闘いが始まれば炎の魔術師と化して対戦相手を倒しにかかる。新キャラの中では影が薄いような…。

弧空院金田郎。一言で表現するなら"暴力幼稚園児"。千滋の弟の曾々孫にあたり、幼稚園ではボスとして君臨している。変身後の犬は超強力だぞ。



魔法少女VS暴力幼稚園児。子供好きにはたまらん組み合わせだ。

それでは豪血寺2の世界を存分に堪能してくれたまえ。

REIJI OYAMA



空手一筋25才

大山　礼児

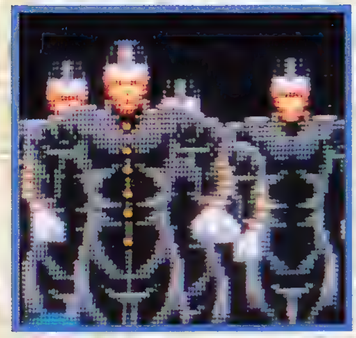
D　A　T　A

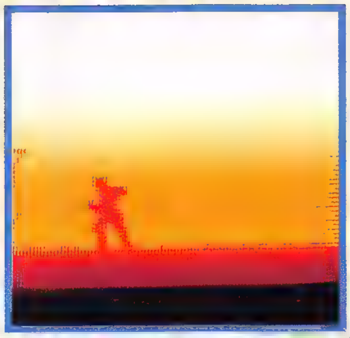
名前　大山　礼児
年齢　25歳（1969年７月27日生まれ）
血液型　A型
出身地　神奈川県横浜市
星座　獅子座
身長　178cm
体重　74kg

礼児のテーマ　男の空手道

いばらの道を幾千里
進んで鍛えたこの体
男の意地を貫けば
やがては漲るド根性

あーあー紅の
夕日を背に受けて
あーあーいざや行け
男の空手道









男の道を極めるべし

真実一路、まさに体育会系の見本。１年間の猛特訓の成果か体格的にも二回りも大きくなった。頭主の座よりも己の力試しが目標という欲のないところが長所であり、短所でもある。必殺技のほうにも、さらに磨きがかかっている。



デザイナーはかく語りき

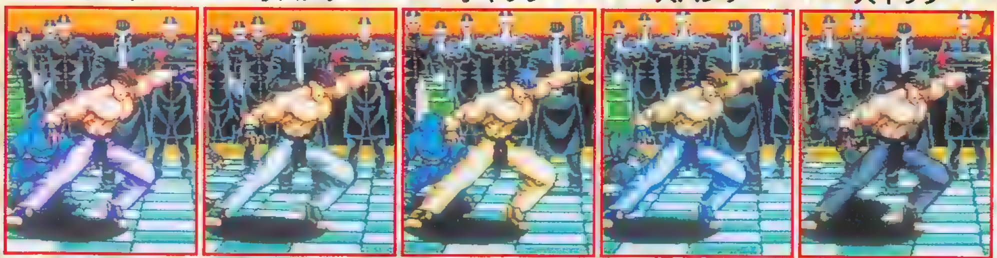
豪１の時よりも二回りほど大きくなっている事に皆様お気付きでしょうか。

—PA PI PU PE

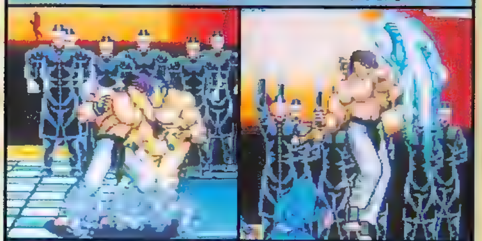
礼児君とその荒技



スタート　小パンチ　小キック　大パンチ　大キック



一発奥義

流気昇炎斬
メーターMAX 時→↓↘+パンチ同時

1セット
15000



ドロー

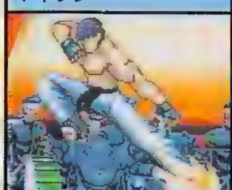
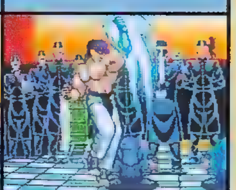


勝ち(二本目)



勝ち(一本目)

必殺技表

雷吼脚	撃掌破動波
キック連打	↓↘→+パンチ
	
連打による	小：1ヒット　大：1ヒット
弱：1発につき600 P 強：1発につき1000P	弱：1000P 強：2000P
昇燕舞	流炎昇
ジャンプ中レバー1回転+キック	→↓↘+パンチ
	
小：2ヒット　大：2ヒット	小：2ヒット　大：2ヒット
弱：1000P2000P 強：2×2000P	弱：1000、2000P 強：2×2000　P

完全対空の流炎昇を始めとする強力な必殺技と、立ち大キックを筆頭とする使える通常技群を兼ね備えた、抜群の安定力を誇るキャラクターだ。

リーチの長い立ち大キック、大足払いが、主に中距離牽制技として役に立つ。

接近戦では、小足払いや立ち小パンチをメインとして戦おう。小足払いは強足払いにつなげる事が出来るし、立ち小キックは密着して流炎昇でキャンセルをかけると連続技になるぞ。

遠距離からの強襲、反撃に使用する最終兵器がダッシュ大キックだ。グンバツのスピードとリーチを有しており、これを使いこなせるかどうかが礼児の運命の分かれ目だ。

空中戦にも優れており、鋭角に急降下してケリを見舞う昇燕舞を、うまくジャンプ攻撃のバリエーションに組み込もう。

昇燕舞から雷孔脚の削り、もしくは密着して投げ等の力技な戦法もとれるぞ。

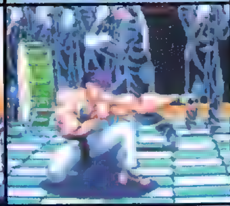
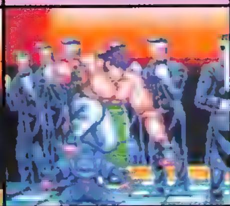
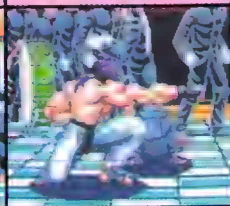
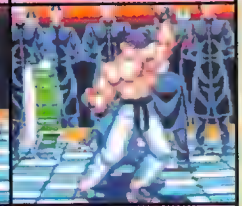
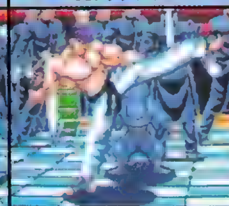
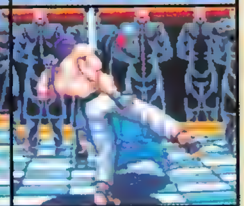
一発奥義の流気昇炎斬は、小足払い等の小技で簡単に止められるが、その威力とスピードはあなどり難い。相手の大技のスキにブチ込むなど、使い方によってはまさに切り札的存在となる。

必殺技、通常技、どれを取っても優秀な礼児。キミの手で最強の頭主にしてやろう。





負け（KO）

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離
小パンチ	跳び肘鉄  1ヒット 300P	跳び肘打ち  1ヒット 300P	普通の下段パンチ  1ヒット 100P	普通の下段パンチ  1ヒット 100P	男気パンチ  1ヒット 100P	普通のパンチ  1ヒット 100P
大パンチ	跳び髑髏砕き  1ヒット 400P	頭蓋骨陥没パンチ  1ヒット 400P	怒りの下段パンチ  1ヒット 200P	怒りの下段パンチ  1ヒット 200P	渦潮パンチ  1ヒット 200P	怒りのパンチ  2ヒット 2×200P
小キック	顔面膝爆弾  1ヒット 300P	爆撃膝小僧  1ヒット 300P	普通のローキック  1ヒット 200P	普通のローキック  1ヒット 200P	男気キック  1ヒット 200P	普通のキック  1ヒット 200P
大キック	大山流キック  1ヒット 400P	大山流キック  1ヒット 400P	怒りのローキック  1ヒット 300P	怒りのローキック  1ヒット 300P	怒りのキック  1ヒット 300P	渦潮キック  1ヒット 300P

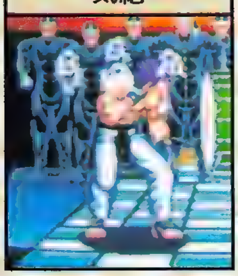
負け顔



怒り



気絶



ダッシュ攻撃

血沫きパンチ

ダッシュ中に弱か強パンチ



2ヒット

2×2000P

血沫きキック

ダッシュ中に弱か強キック



1ヒット

2000P

空中投げ

男の烙印

空中相手の近くで↑以外＋強パンチ



1ヒット

2000P

負け(判定)



投げ

巴投げ

相手の近くで←か→＋強パンチ



1ヒット

1000P

掘削投砲(くっさくとうほう)

相手の近くで←か→＋強キック



1セット

1000P

THIN ZEN

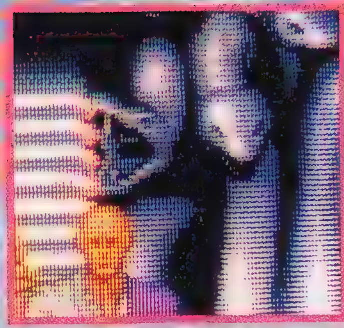
煩悩と供に生きる

陳 念



DATA

名前　陳　念
年齢　35歳（1959年10月１日生まれ）
血液型　B型
出身地　中国　江西　西山
星座　天秤座
身長　183cm
体重　95kg

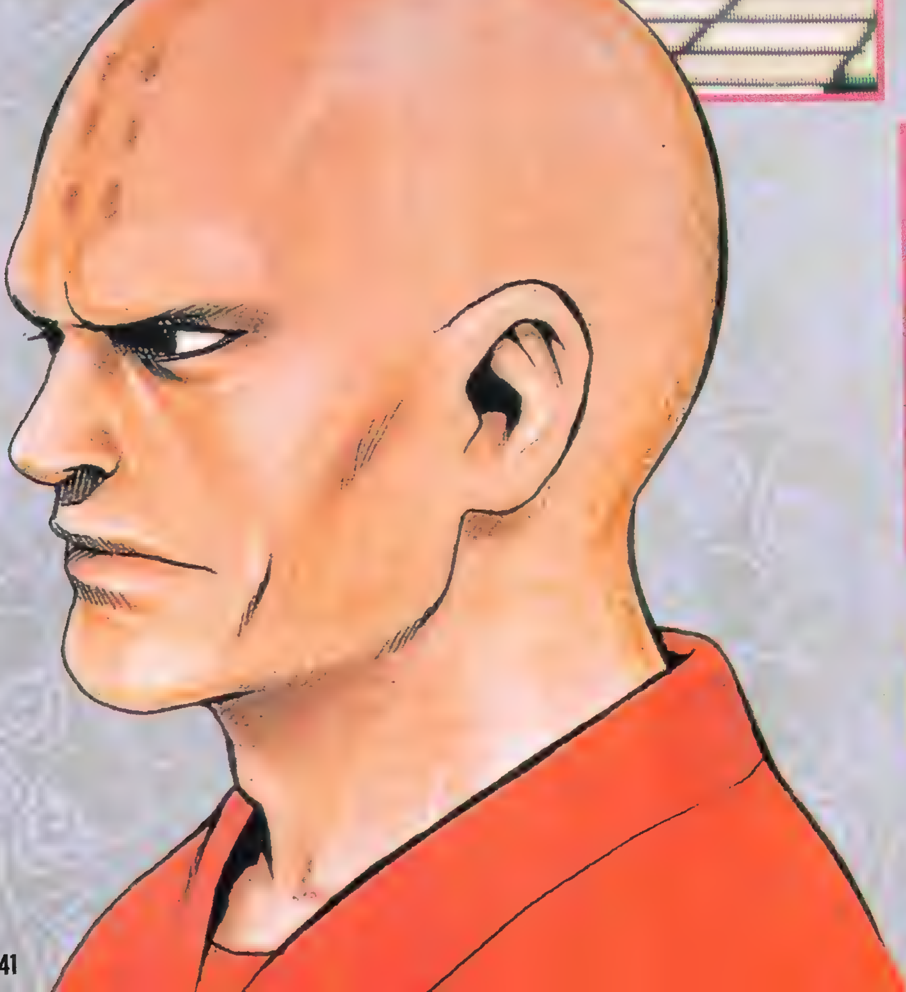


煩悩と物欲のままに生きる男

物欲が強い。煩悩のままに生きる人生は、ある種の王道という説もあり本人もマンザラではないと感じている。一部死亡説があったが、本人はとても元気である。怪しげな必殺技にもさらに磨きがかかった。







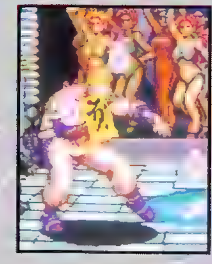
デザイナーはかく語りき

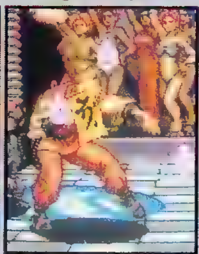
初めから怪しい奴をつくるつもりはなかったのにょ〜…。本当なのにょ〜…。

—YIE—YAN—Ⅱ

陳念とそのあやかしの術ども




スタート


小パンチ


小キック


大パンチ


大キック

陳　念

技のリーチも長く、判定も強い。安定した能力を持つナマグサ坊である。

練獄霊波は手元の判定が強く、至近距離でヒットすれば手元練獄だけで連続して当たってくれるぞ。ラッピー！●

空中練獄霊波は、跳び込み防止にも使える上、空中で弱キックなどを当てた後にキャンセルをして出せば、連続ヒットで超強カー!!

呪縛符はスキが少なく、遠・中・近地霊波とのコンビネーションで使うべし。

閃光烈脚はとっさの対空には使えるが、着地のスキがあまりにも巨大。地上戦などで使っちゃイカンぞ。

立ち大キックは移動式2段蹴りになっているが、ガードされたら大ピンチ。ジャンプ小キック→しゃがみ小キック→立ち大キックとつなげるのが安全。ちなみに、近距離の蹴り上げは対空になるぞ。

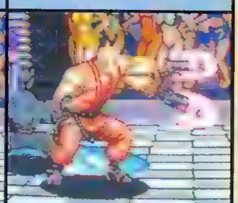
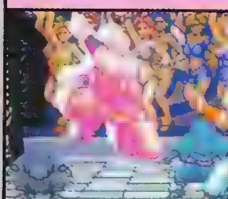
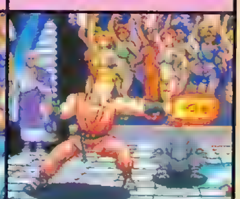
烈光拳は、大パンチにキャンセルして使う事が困難になったので、連続技として使うのが至難。単体で対空などとして使ってはどうかねミスター。

一発奥義の練鬼降臨は、飛び道具を貫通していく性質を持つ。相手の飛び道具などに合わせて出そう。強引に遠距離対空に使うのもオシャレだ。

一発奥義

練鬼降臨
メーターMAX時 ボタン4つ同時押し
 
1ヒット
15000P

必殺技表

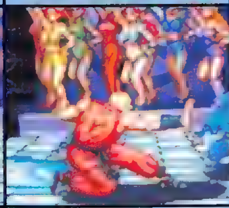
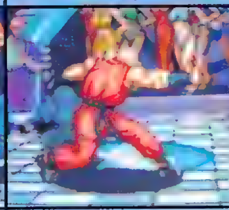
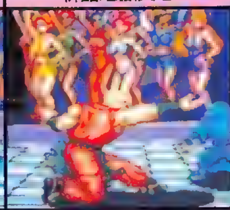
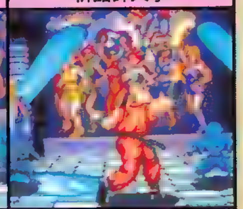
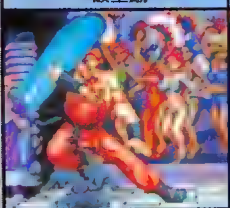
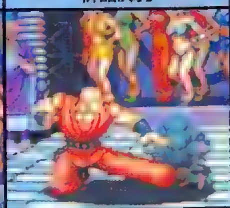
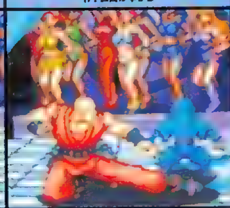
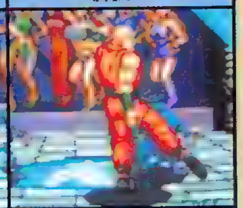
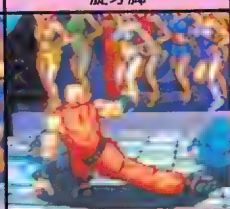
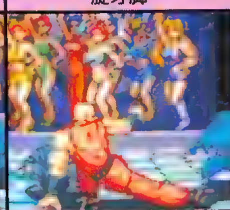
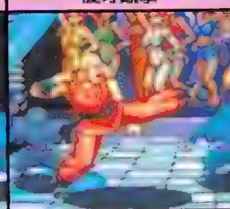
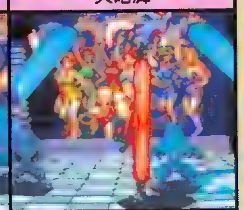
閃光烈脚	烈光拳
↓↘→↗＋キック	←→←＋パンチ
	
小：3ヒット　大：3ヒット	1ヒット
弱：2×1000P、2000P 強：2×2000P、4000P	弱：24100 P 強：54200 P
呪縛符	練獄霊波
→↘↓↙←＋パンチ同時	←↙↓↘→＋パンチ同時押し
	
1ヒット 3000P	5ヒット 4×1000P、2000P

※練獄霊波は空中でも出すことができます。


勝ち（二本目）


勝ち（一本目）

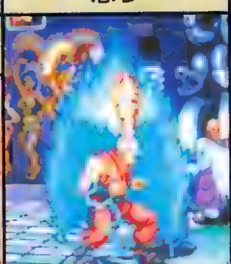


斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離	
破空拳	破空拳	砕空拳打	破空拳打	破空拳打	地獄突き	小パンチ
						
1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	
200P	200P	200P	100P	100P	100P	
祈牽砕空拳	祈牽砕空拳	祈晶地獄突き	祈晶地獄突き	祈晶砕地拳	祈晶砕天拳	大パンチ
						
1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	2ヒット	
300P	300P	200P	200P	200P	2×200P	
破空蹴	破空蹴	祈晶脚打	祈晶脚打	漸脚蹴	脚払い	小キック
						
1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	
200P	200P	200P	200P	200P	200P	
砕空回転蹴	砕空回転蹴	旋牙脚	旋牙脚	旋牙蹴撃	天咆脚	大キック
						
1ヒット	1ヒット	1ヒート	1ヒット	2ヒット	1ヒット	
300P	300P	300P	300P	300P	300P	

負け顔



怒り



気絶





ドロー

ダッシュ攻撃

抹香飛翔拳

ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット

1500P

抹香飛翔脚

ダッシュ中に弱か強キック



1ヒット

2000P

空中投げ

空中放り投げ

空中相手の近くで↑以外+強パンチ



1ヒット

2000P

投げ

放り投げ

相手の近くで←か→+強パンチ



1ヒット

1000P

負け（KO）





負け（判定）

SAIZO HATTORI

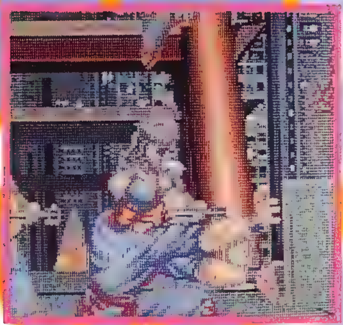
対人恐怖症の忍者

破鳥 才蔵



DATA

名前　破鳥才蔵
年齢　24歳（1970年10月29日生まれ）
血液型　AB型
出身地　日本　三重県山中
星座　蠍座
身長　175㎝
体重　72㎏





スピードで瞬殺！

対人恐怖症気味のため、顔を隠すコスチュームを愛用。この１年間で精神修業を重点的に行い、その成果を試すために今大会に再度出場。仮面を外すのも時間の問題になってきたとは、あくまでも周囲の意見である。





才蔵のテーマ
涙の「……」

どんなに　悲しくても
どんなに　辛くても
何も　言わない
俺　だけど
黒い　仮面の
裏　側に
キラリと　光る
一粒の　涙
ああ淋しさと　裏腹に
こみ上げる　この想い
ああそんな時　叫ぶのさ
涙の　ポパペパプ〜

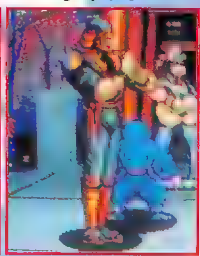
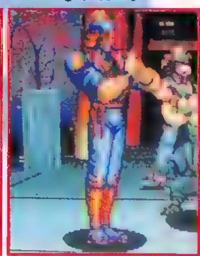
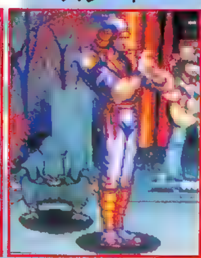
デザイナーはかく語りき

プペピパプペポ、パッピ、ピポパパピ〜。（訳＝豪２では強くなっているから、みんな使ってくれー。）

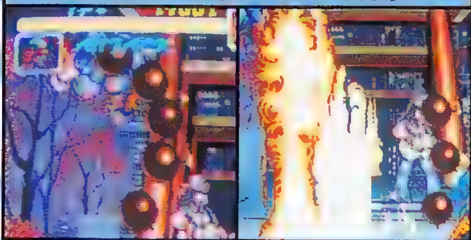
―PA　PI　PU　PE

あやしい忍者とその忍術

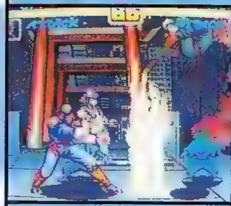


大キック	大パンチ	小キック	小パンチ	スタート
				

一発奥義

極悪昇流弾
メーターMAX時↓↙←+パンチ同時

1ヒット
15000P

必殺技表

獄炎昇流弾	青炎裂傷斬
↓↙←+パンチ	←↙↓↘→+キック
	
小：1ヒット　大：1ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット
小：3000P 大：5000P	小：500P 大：1000P
震空旋風斬	**竜炎波**
ジャンプ中レバー1回転+パンチ	↓↘→+パンチ
	
小：20ヒット　大：20ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット
小：20×400P 大：20×600P	小：2000P 大：3000P

破鳥才蔵

他を超絶したスピードを誇る俊足キャラである。ダッシュ、ジャンプ、技の出る速度、全てが俊敏。

特に小技群は連打が効き、ジャンプ小キックからつなぎ、立ち小パンチが5発も入るぞ。

立ち小キックも連打が効く部類に入るぞ。密着して青炎裂傷斬でキャンセルをかければ連続技になるぞ。

遠距離立ち大キックは2段蹴り。1段目がヒットしたら裂傷斬でキャンセルをかけるべし。

龍炎波は非常にスタンダードな飛び道具。とりたててこの技に頼る事は無いかな。

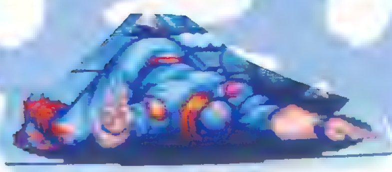
獄炎昇流弾は、強弱で距離を調整できる。相手との間合いをよく考えて使おう。

青炎裂傷斬は、あらゆる通常技にキャンセルをかけるのに非常に重宝する。試合の中に巧みに取り入れていこう。

震空旋風斬は空中からの強襲技。めくりを非常に狙いやすい。ガードされてもスキが少ないので大変結構ナリ。

特殊な技として、しゃがみ大キックのスライディングがあるが、これがかなり使える。必殺技でキャンセルもかけておけば、ガードされても安心。

極悪昇流弾は、画面半分を極炎昇流弾で覆う技だ。相手が空中に跳び上がった所などに喰らわせれば効果大。



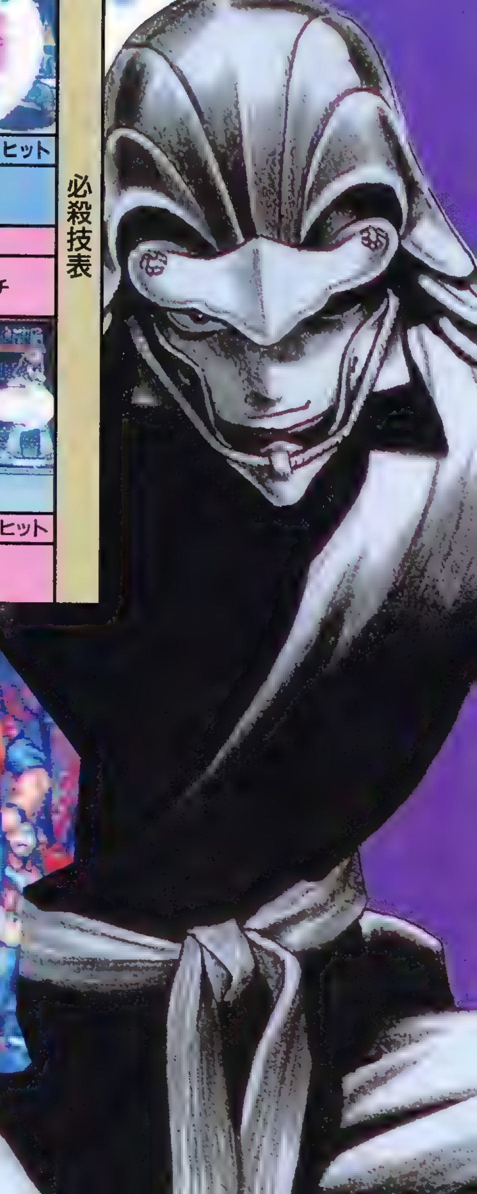
負け（判定）

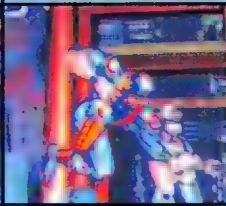
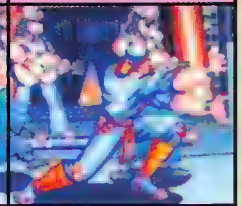
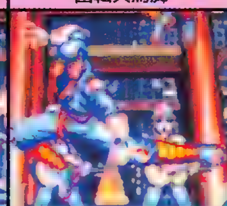


勝ち（二本目）



勝ち（一本目）

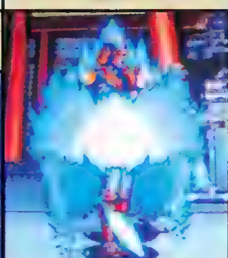


	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離
小パンチ	斜め瓦割り  1ヒット 300P	垂直瓦割り  1ヒット 300P	下段こけおどし  1ヒット 100P	下段こけおどし  1ヒット 100P	こけおどし  1ヒット 100P	眼晦（めくら）まし  1ヒット 100P
大パンチ	燈籠斜列斬  1ヒット 400P	垂直燈籠列斬  1ヒット 400P	相体崩し  1ヒット 200P	相体崩し  1ヒット 200P	獅子おどし  1ヒット 200P	相体崩し  1ヒット 200P
小キック	鴉羅羽刺（あらわし）  1ヒット 300P	破矢武早（はやぶさ）  1ヒット 300P	闘鶏脚  1ヒット 200P	闘鶏脚  1ヒット 200P	横槍蹴り  1ヒット 200P	独楽回し蹴り  1ヒット 200P
大キック	鳳凰の舞  1ヒット 400P	鳳凰風月脚  2ヒット 2×400P	暴牛滑走影  1ヒット 300P	暴牛滑走影  1ヒット 300P	暴れ馬二段蹴り  2ヒット 2×300P	回転天馬脚  1ヒット 300P

負け顔



怒り



気絶



ドロー



ダッシュ攻撃

ぱぴぷぺぱ〜んち

ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット

2000P

ぱぴぷぺき〜っく

ダッシュ中に弱か強キック



1ヒット

1500P

空中投げ

霞返し

空中相手の近くで↑以外+強パンチ



1ヒット

2500P

投げ

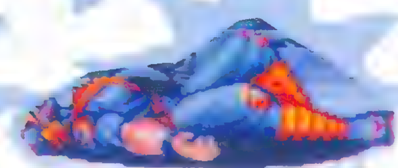
鎌首地獄吊るし

相手の近くで←か→+強パンチ



1ヒット

1500P

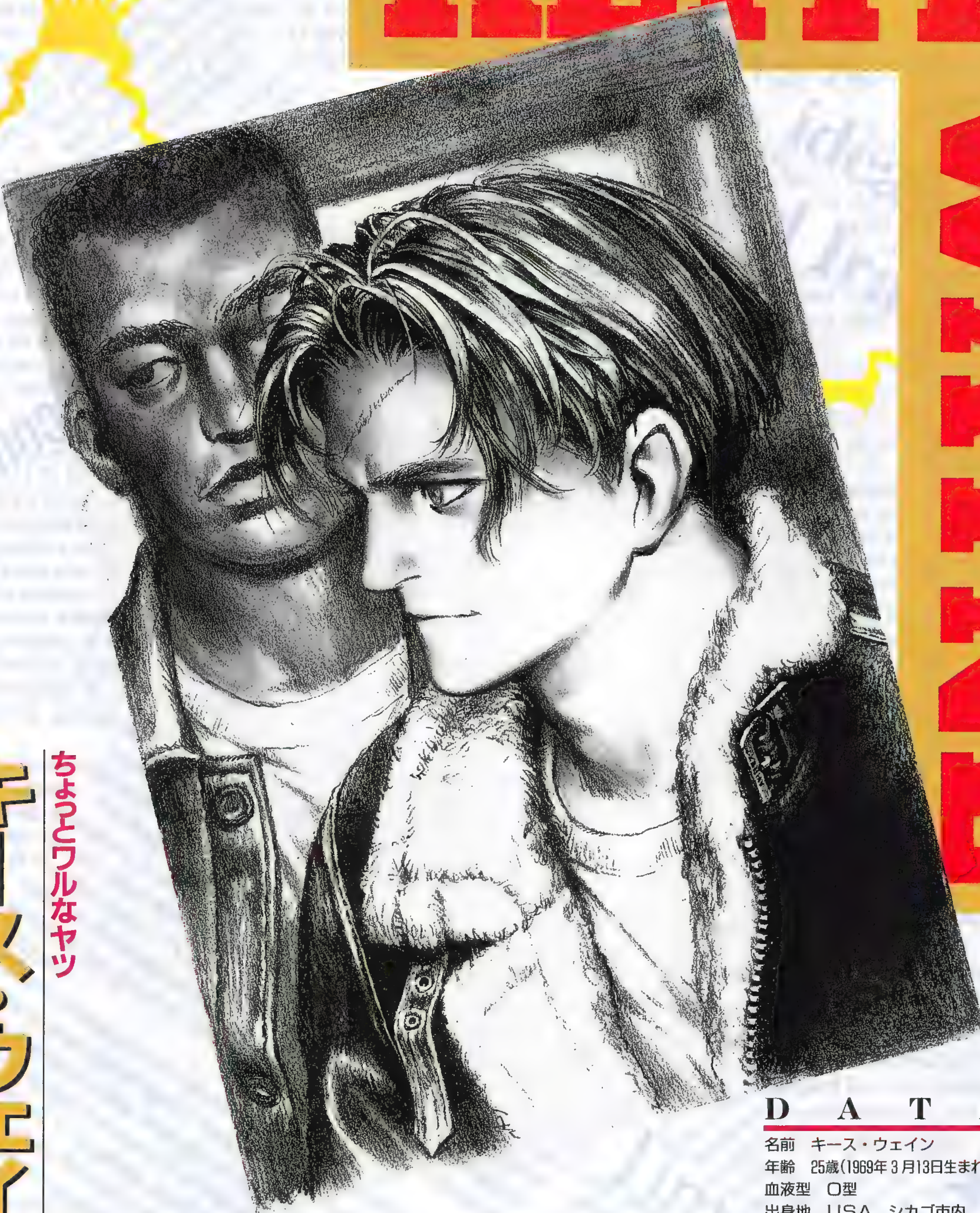


負け（KO）

KEITH WAYNE

ちょっとワルなヤツ

キース・ウェイン



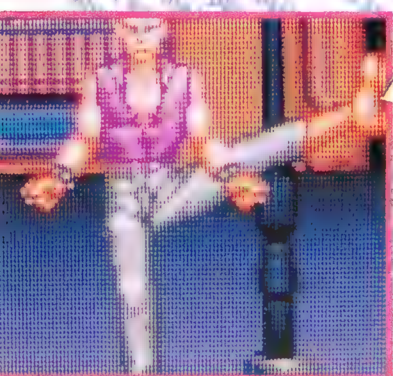
DATA

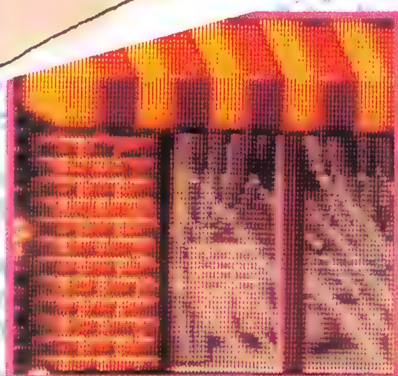
名前　キース・ウェイン
年齢　25歳(1969年３月13日生まれ)
血液型　O型
出身地　USA　シカゴ市内
星座　魚座
身長　183cm
体重　75kg

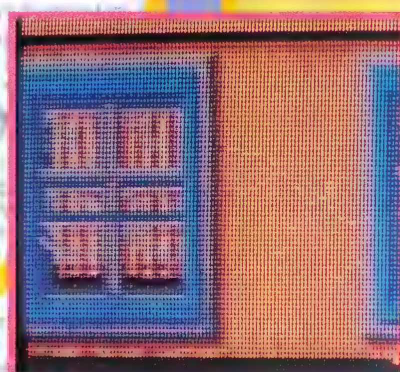


デザイナーはかく語りき

体がスリムになったのは無駄な肉を取っただけで、ひ弱になったわけではありませんよ。 —M.MASADA







さわやか健康不良青年

自己陶酔型。子供の頃から乱暴者だったため、現在も健康不良青年の道をちゃんと歩んでいる。物心ついた時から母がいなかったため、女性に対して憧れが強い(母の愛に飢えている)。1年の筋力トレーニングを積み、パンチ力を強化。動きも俊敏になった。ボトムも今回はジーンズにチェンジ。ファッショナブルな魅力がプラスされた。

元バッドボーイのクールガイ



大キック	大パンチ	小キック	小パンチ	スタート
				

パワー・スピード・リーチ共にバランスのとれたキャラである。

立ち大キックや立ち小キックは非常に便利。スパイラルキックやローリングキャノンでキャンセル可能だ。

スパイラルキックはガードされたら終わりという痛い。連打による回り込みがあるが、あまり使えないぞ。

ローリングキャノンは対空、地上共に効力を発揮する。相手の足払いに合わせたり突進技を止めたりするのに中活躍するぞ。ジャンプ大キック→ローリングキャノンとかもアリ。

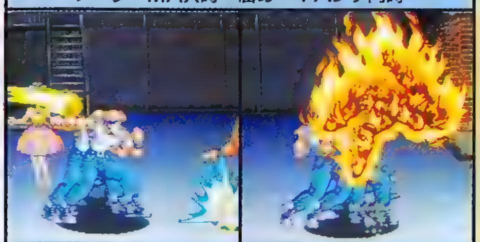
ライトニングスラッシュは地面を這う飛び道具。そこそこ牽制に使える。

ナックルボマーは、出かかり一瞬が無敵。飛び道具をすり抜けて攻撃できるぞ。

空中必殺技は持っていないものの、垂直ジャンプ小キック、死ぬる程にめくり易く、かつ強力なジャンプ大キックなど、使える空中技がそろっているぞ。ちょびっと安心。

ファイナルクラッシュボマーは、スピードはあるものの、いともたやすく見切られやすい。最初のライトニングスラッシュで相手の動きを止めれば、100%技ををブチ込めるぞ。相手の大技のスキなどを狙うしかなかろうて。

一発奥義

ファイナルクラッシュ・ボマー
メーターMAX時←溜め→＋パンチ同時

1セット
16000P



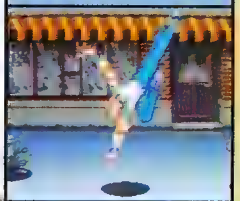


勝ち（一本目）

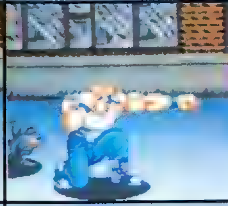
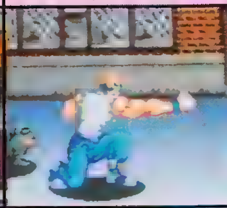
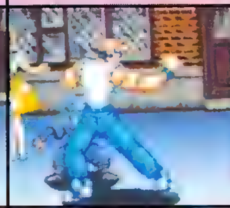
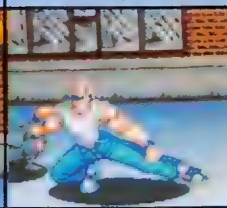
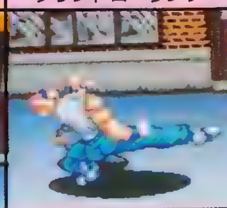
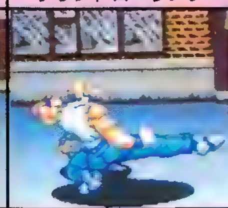


勝ち（二本目）

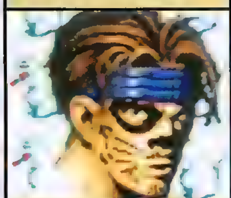
必殺技表

ローリングキャノン	スパイラル・キック
→↘↓＋キック	↓↘→＋キック
	
小：1ヒット　大：3ヒット	小：3（4）大：3（5）
小：3000P 大：3×5000P	小：3（4）×1000P 大：3（5）×1000P

ライトニングスマッシュ	ナックル・ボマー
↓↙←＋パンチ	←溜め→＋パンチ
	
小：1ヒット　大：1ヒット	小：2ヒット　大：3ヒット
小：1000P 大：1000P	小：1000P、2000P 大：2×1000P、2000P

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離	
ライトドロップ  1ヒット 300P	ライトストレート  1ヒット 300P	スナップジャブ  1ヒット 100P	スナップジャブ  1ヒット 100P	ハイジャンプ  1ヒット 100P	スナップジャブ  1ヒット 100P	小パンチ
ライトニングショット  1ヒット 400P	スイングクラッシュ  1ヒット 400P	グランドストレート  1ヒット 200P	グランドストレート  1ヒット 200P	バックスナップクラッシュ  1ヒット 200P	リトルアッパー  1ヒット 200P	大パンチ
ハイスピア  1ヒット 300P	ヒールプッシュ  1ヒット 300P	ローステップ  1ヒット 200P	ローステップ  1ヒット 200P	ブリーズサイドキック  1ヒット 200P	ライトニー  1ヒット 200P	小キック
スラッシュキック  1ヒット 400P	ローリングシュート  1ヒット 400P	グランドローリング  1ヒット 300P	グランドローリング  1ヒット 300P	ライトニングサイドキック  1ヒット 300P	ターンハイキック  1ヒット 300P	大キック

負け顔



怒り



ダッシュ攻撃

ランニング・フック

ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット

1500P

キース・オリジナル

ダッシュ中に弱か強キック



1ヒット

2000P

空中投げ

ローリング・フォール

空中相手の近くで↑以外+強パンチ



1ヒット

2000P

投げ

ローリングクラッシュ

相手の近くで←か→+強パンチ



1ヒット

1000P

気絶

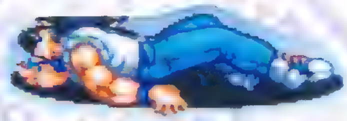


ドロー





負け(判定)



負け(KO)


アンジェラ・ベルテ
百万ドルのボディー
ANGELA BERTI



このナイスバディのいいオンナ！

情熱的で惚れっぽいところがある。一度決めたことは成し遂げる強い精神力の結果、見事に生まれ変わった。豊満な部分はそのままにギュッと引き締まった部分もセクシー。まさにナイスボディのいい女に！彼女のボディアタックで倒されれば男として本望のはず。



名前　アンジェラ・ベルテ
年齢　28歳（1967年5月3日生まれ）
血液型　O型
出身地　イタリアの港町
星座　牡牛座
身長　187cm
体重　77kg



デザイナーはかく語りき

とにかく女らしく、豪快にと心がけました。ボディアタック!!
—MANMAN CHAN



アンジェラのテーマ
Give Me Money

Yeah!
Let's go!

1. Give me money!　Give me money! ┐
Please!　Give me money!　│*
Give me money!　Give me money!　│
Everybody!　Give me money! ┘
I'm very poor!　I'm hangry!
Help me!　Oh my god.

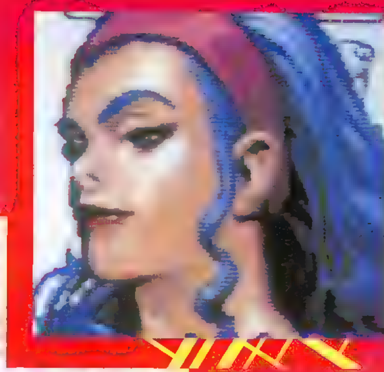
2. *繰り返し
I'm very poor!　I'm hangry!
Help me!　Oh jesus christ.

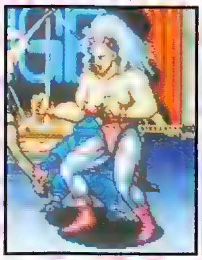
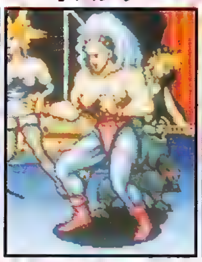
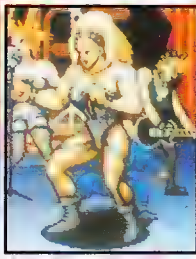
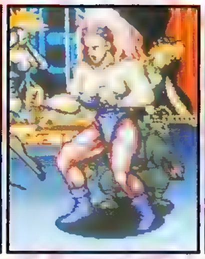
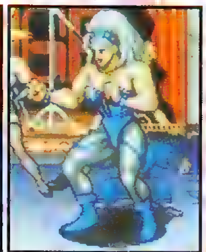
間奏

*繰り返し
I'm very poor!　I'm hangry!
Danger!　Oh No!

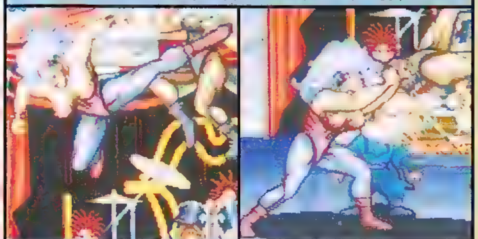
Give me money!　Give me money!
Give me money!　Give me money!
Give me money!　Give me money!
Give me money!　Give me money!
I don't finish.　Once more again.
Let's go!

その肉体美と美技の数々



スタート	小パンチ	小キック	大パンチ	大キック
				

一発奥義

アンジェラジャイアントバスター
メーターMAX時←溜め→+キック同時押し

1セット
15000P



ドロー

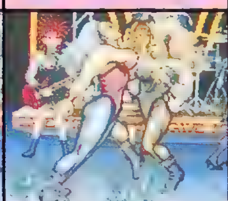
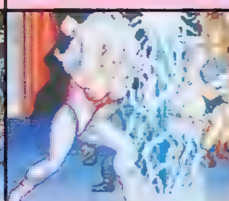


勝ち(二本目)



勝ち(一本目)

必殺技表

スマッシュ・キック	アンジェラ・ボディアタック	サンダー・ウォール	ラブミーウィップ
ジャンプ中↑↓+キック	←溜め→+キック	パンチ同時押し	←溜め→パンチ
			
小：2ヒット　大：2ヒット	小：2ヒット　大：4ヒット	1ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット
小：1500P 大：2000P	小：1000P、2000P 大：4×1000P	4000P	 小：4000P 大：3000P



負け（KO）



アンジュラ・ベルデ

女性だけど重量級なので、全体的に動きは鈍めである。

しかし、彼女には攻撃と移動が一体となった技が多いのだ。

頻用するのがスライディング。一部を除く飛び道具の下もくぐれる上、サンダーウォールやウィップでキャンセルをかけやすい。一発奥義もスライディングにキャンセルをかけてつなぐと、なかなか効果あるぞ。多分。

立ち技では、遠距離立ち大パンチが使えるぞ。これも攻撃と移動が一体となっている技で、相手との間合を一気に詰めたい時などに使おう。

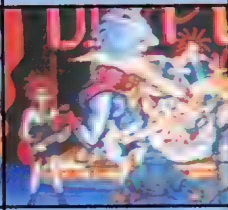
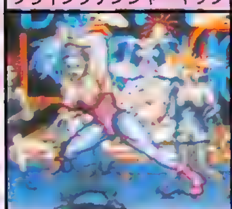
必殺技では、ラヴミーウィップの上下の打ち分けが重要だ。小は完全に対空専用、大は地上牽制用に使おう。

アンジェラボディアタックは、飛び道具をスリ抜ける事が可能。無敵時間は短いので、飛び道具を抜けるタイミングをしかと掴むべし。

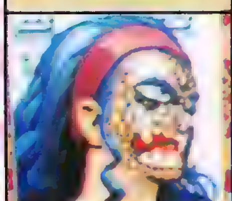
スマッシュキックは、空中戦のフェイントや奇襲に使えるぞ。バックジャンプなどから不意を突いて出そう。

しゃがみ大パンチはみかけどうり、対空として使える。

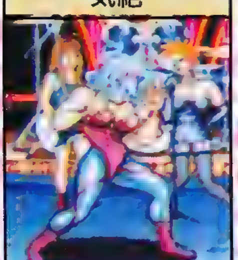
アンジェラジャイアントバスターは、射程距離が短いので、スライディングや立ち大パンチで接近して、しかる後に出すべし。

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離
小パンチ	ジャンプスラッシュチョップ  1ヒット 300P	ライオンクロー  1ヒット 300P	ソニックチョップ  1ヒット 100P	ソニックチョップ  1ヒット 100P	スラッシュチョップ  1ヒット 100P	デコピンクラッシュ  1ヒット 100P
大パンチ	グラネードパンチ  1ヒット 400P	ダブルハンマー  1ヒット 400P	ミサイルアッパー  1ヒット 200P	ミサイルアッパー  1ヒット 200P	ゴージャスダイナマイトパンチ  1ヒット 200P	エルボースパーク  1ヒット 200P
小キック	おケツキック  1ヒット 300P	ギロチンキック  1ヒット 300P	ハートブレイクキック  1ヒット 200P	ハートブレイクキック  1ヒット 200P	スイープキック  1ヒット 200P	ニードルキック  1ヒット 200P
大キック	フライングデンジャーキック  1ヒット 400P	アサルトキック  1ヒット 400P	キリングスライダー  1ヒート 300P	キリングスライダー  1ヒット 300P	デンジャラスキック  1ヒット 300P	ストマックショック  2ヒット 2×300P

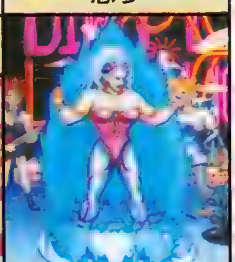
負け顔



気絶



怒り



ダッシュ攻撃

アンジェラリアット
ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット
1500P

ジェノサイドキック
ダッシュ中に弱か強キック



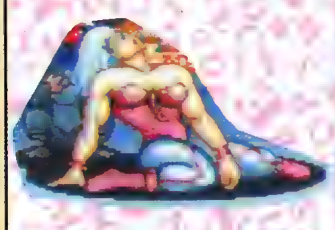
1ヒット
2000P

空中投げ

ハレンチプレス
空中相手の近くで↑以外+強パンチ



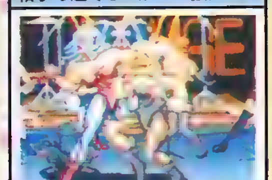
1ヒット
2000P



負け（判定）

投げ

スカルクラッシュバット
相手の近くで←か→+強パンチ



6ヒット
6×1000P

ハレンチプレス
相手の近くで←か→+強キック

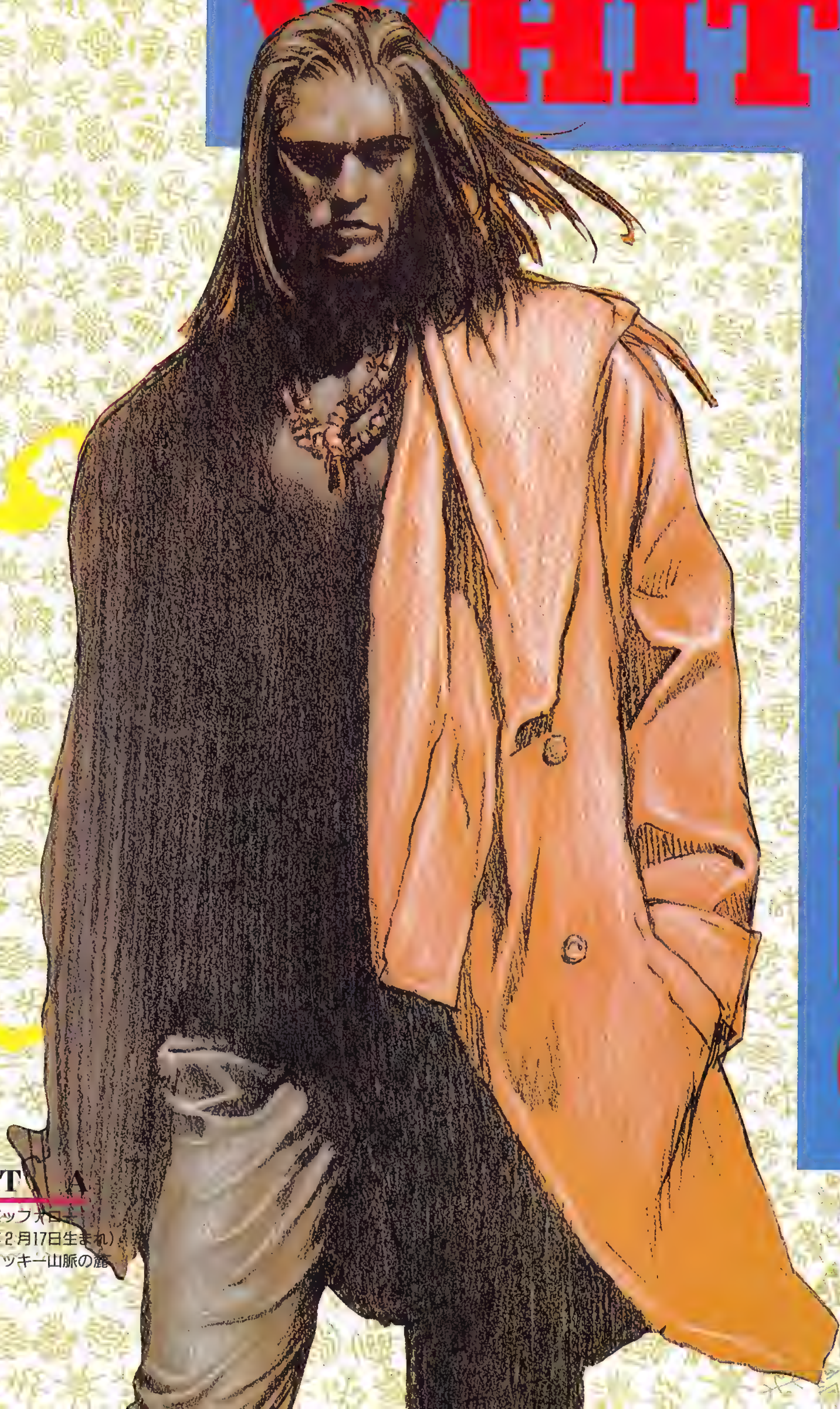


1ヒット
1000P

WHITE BUFFALO

ホワイト・バッファロー

インディアンの力を見よ



DATA

名前　ホワイト・バッファロー
年齢　30歳（1964年2月17日生まれ）
出身地　USA　ロッキー山脈の麓
血液型　A型
星座　水瓶座
身長　190cm
体重　108kg









インディアン魂で敵を葬れ

無口で多くを語りたがらない。物を大切にするので何でも溜め込んでしまう癖がある。前大会でもかなりのコレクションが増えたと、本人は言う。平均的なパワーアップを図ることに、この１年を費やしたらしい。



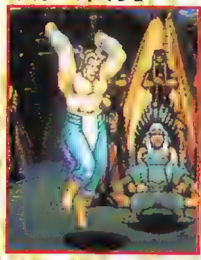
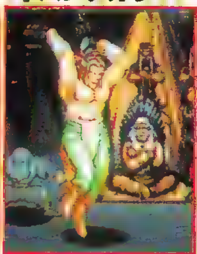
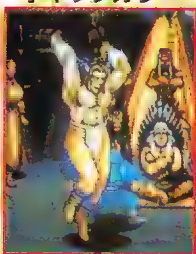
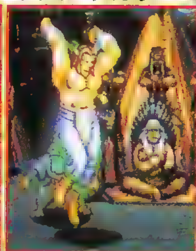
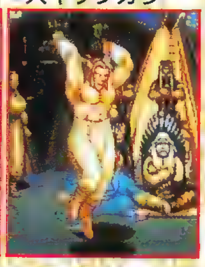
デザイナーはかく語りき

バッファローのアクションがすべて出来上がったとき、思わずガッツポーズをとってしまいました。トイレの鏡の前で…。

—HARUKO CHAN

その収集癖はいまだおとろえず



スタートカラー	小パンチカラー	小キックカラー	大パンチカラー	大キックカラー
				



勝ち（一本目）

ホワイト・バッファロー

このゲームNo1のリーチを誇るキャラである。特に立ち技の立ち小・大キックのリーチの長さには目を見はる物がある。

立ち強キックは対空・対地共に万能。しかし背の低い敵や足払い系の技が強いキャラには、やや効力ダウン。

立ち弱パンチは連打がきき、強パンチにもつなげる事ができる。さらに立ち大パンチは小のタックルブローでキャンセルできるので、連続技の一環として使え。

バッファローストームは出るのが早くなり、十分対空として機能する。ただし早めに出さないと駄目。おそらく対戦については立ち大キックと併用して使用頻度が高い技となるであろー。

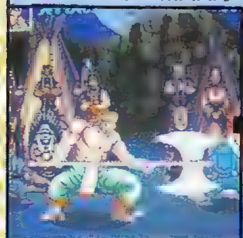
あろーと言えばアローショット。牽制技だね。あまり使う必要はないよ。

フライングエルボーは大変めくりを狙いやすく、接触した際の判定も強い。強力な対空技を持っていない相手には、ガンガン出して可。よいよい。

ジャンプ攻撃は、ジャンプ大キックが抜群のリーチを持つ。当たれば地上の連続技につなげるのも魅力だによ。

一発奥義のトルネードトマホークは、出るまでが弱いが出てからが強い!!一瞬の無敵時間を利用して、上手に敵を殴打せよ。

一発奥義

トルネードトマホーク	
メーターMAX時←↙↓↘→+パンチ	
	
1ヒット	
15000P	

ドロー



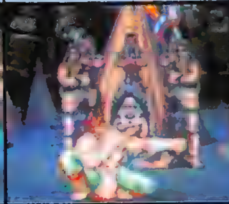
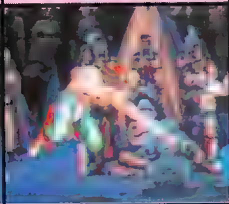
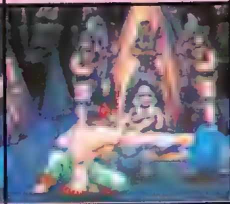
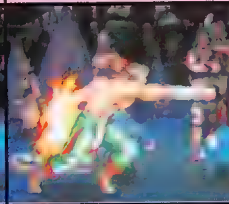
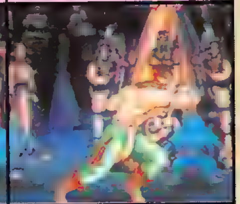
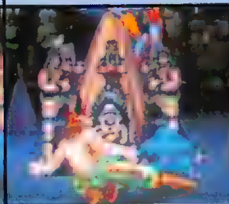
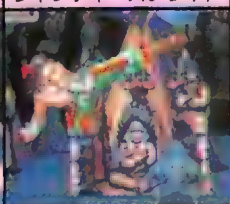
勝ち（二本目）



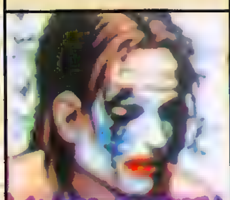
必殺技表

フライング・エルボー	タックルブロー	バッファロー・ストーム	アローショット
ジャンプ中レバー1回転+パンチ	←溜め→+パンチ	↓溜め↑+キック	←↙↓↘→+パンチ
			
小：1ヒット　大：1ヒット	小：2ヒット　大：2ヒット	小：2ヒット　大：2ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット
小：3500P 大：3000P	小：500 P、1000P 大：1000P、1500P	小：1000P×2 大：1000P、3000P	小：500 P 大：1000P

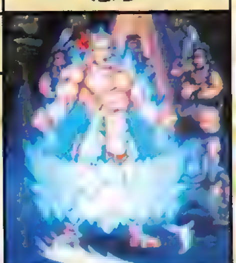


	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離
小パンチ	エアースマッシャー  1ヒット 300P	ミルクスマッシュ  1ヒット 300P	タタンカショット  1ヒット 100P	タタンカショット  1ヒット 100P	アミヤイショット  1ヒット 100P	アミヤイショット  1ヒット 100P
大パンチ	パワーグラビトン  1ヒット 300P	アパッチクロー  1ヒット 400P	グラネードブロー  1ヒット 200P	グラネードブロー  1ヒット 200P	アックスボンバー  1ヒット 200P	トーテムスタンプ  1ヒット 200P
小キック	コンドルニーアタック  1ヒット 300P	イーグルニークラッシュ  1ヒット 300P	グランドジャベリン  1ヒット 200P	グランドジャベリン  1ヒット 200P	ロングホーンバスター  1ヒット 200P	アースロック  1ヒット 200P
大キック	ロディオステップ  1ヒット 400P	ジャンディースクライド  1ヒット 400P	パトリオットシュート  1ヒート 300P	パトリオットシュート  1ヒット 300P	ガリアンホーン  1ヒット 300P	ガトリングスピア  2ヒット 2×300P

負け顔



怒り



気絶





負け（判定）

ダッシュ攻撃

ホーンボンバー

ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット

1500P

カナディアンバズーカ

ダッシュ中に弱か強キック



1ヒット

2000P

空中投げ

バッファローブライディング

空中相手の近くで↑以外＋強パンチ



1ヒット

2500P

投げ

バッファロードライバー

相手の近くで←か→＋強パンチ



1ヒット

1500P



負け（KO）

ANNIE HAMILTON

アニー・ハミルトン

[illegible]好きのお嬢様

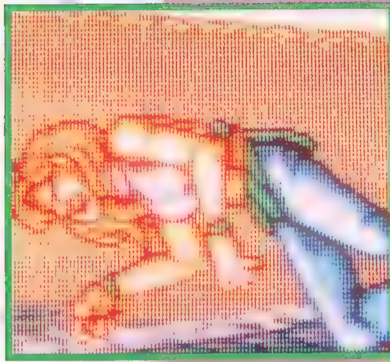


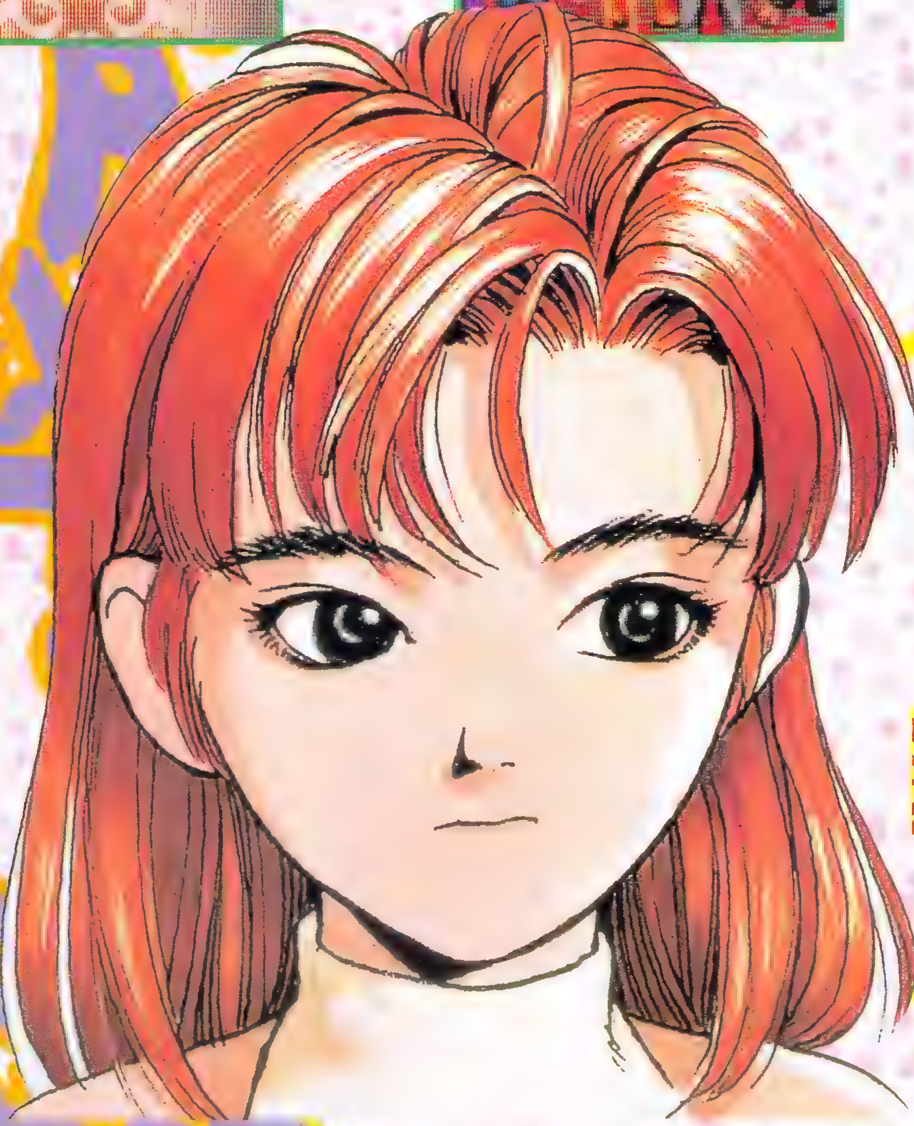
DATA

名前　アニー・ハミルトン
年齢　22歳（1972年5月23日生まれ）
血液型　AB型
出身地　イギリス　ロンドン郊外
星座　双子座
身長　168cm
体重　「女性に聞くもんじゃないわ！」
　　　と怒られました。









アニーのテーマ

First Love(初めての愛)

愛、これが愛　愛、これが愛
こんな気持ち　初めてよ
どうしたのかしら
恋、これが恋　恋、これが恋
こんな気持ち　初めてよ
どうしようかしら
ランラララン　ランラン
ランラララン　ランラン
ランラララン　ランラン
ランランランラン

デザイナーはかく語りき

アニーの髪形についてはいろいろいわれているようですが、実は私は昔のほうが好きです。髪がのびて、ウツクシイ（？）お背中が隠れてしまったのが少し悲しいです（動きはできるんだけど)。　N. I-14967

より気高くなったレディー

高飛車でヒステリックな面があるお嬢様。動物好きはご承知のとおり。亀のケンジントン君とは常に行動をともにする。この１年の間に女性としても成長したアニー(ラブロマンスがあったと黒子の間で噂がながれている)。得意のキック攻撃に磨きをかけ再度チャレンジ。華麗な技の乱舞を披露してくれる。

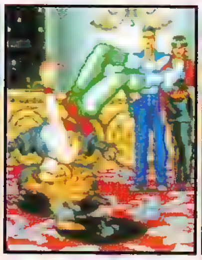
美しさゆえの気高き技



スタートボタン



小パンチ



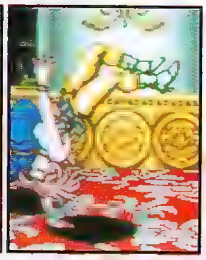
小キック



大パンチ



大キック

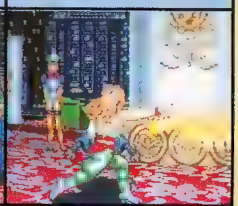


一発奥義

コズミックスルー
メーターMAX時→+パンチ同時押し

1セット
56000P

必殺技表

アニー・ダイナミック	スワニー・クラッシュ
強キックボタン溜め→解除	←↙↓↘→+パンチ
	
1ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット
3000P	小：500 P 大：1000P
レインボー・ライズ	フォトン・バースト
→↓↘+パンチ	ジャンプ中↓↘→+パンチ
	
小：2ヒット　大：2ヒット	小：1ヒット　大：1ヒット
小：2000P、4000P 大：2000P、4000P	小：1000P 大：2000P



ドロー

勝ち（二本目）

勝ち（一本目）



アニー・ハミルトン

空中技のフォトンバーストと、対空のレインボーライズが主に使用する必殺技だ。

通常技では立ち大パンチ、立ち大キックがメインの技として機能する。

特に立ち大パンチはリーチが長い上、2発連続してヒットするなど超お徳。対戦での牽制技として多用するだろう。

小技群では、立ち小パンチが連打が効く上にレインボーライズにつなぐことが可能。小足払いはもちろん大足払いにつながるぞ。

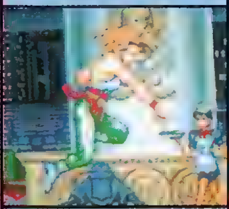
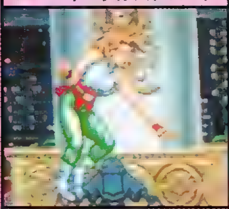
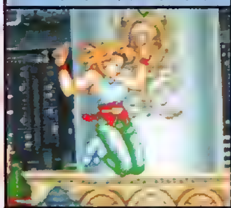
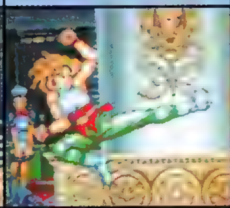
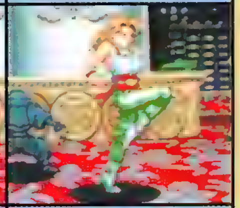
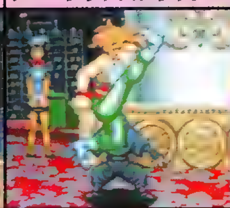
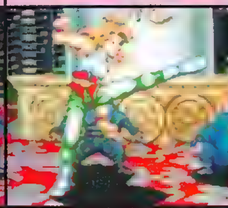
空中通常技は、ジャンプ小キックがおススめ。リーチはないものの、判定の強さはピカイチ。逆に、ジャンプ大キックはリーチは長いものの、いま一つ判定が弱い。接近戦で相手に跳び込むなら、小キックがおすすめ。

ダッシュ攻撃はパンチ・キック共にスピード、リーチに大差はないので、気分によって使い分けよ（？）。

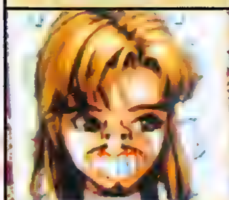
一発奥義のコズミック・スルーは投げ間合は普通の投げと変わらないが、決まれば必殺の技なので、ムダにゲージを消費しないですむぞ。

相手のスキを見計らい、前方ダッシュなどで素早く接近して投げ去るべし。

アニーは小技群の判定が安定して強いので、弱技からうまく強技につなぐ事を心掛けよう。

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ遠距離	しゃがみ近距離	立ち遠距離	立ち近距離
小パンチ	アニーハミングバードショット	アニークロウドロップ	アニーアンダーキャットラッシュ	アニーアンダーキャットラッシュ	アニーキャットラッシュ	アニードッグラッシュ
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	200P	200P	100P	100P	100P	100P
大パンチ	アニーイーグルストローク	アニーイーグルスプリット	アニーディアーアッパー	アニーディアーアッパー	エレファントパンチ	アニーシールパンチ
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	2ヒット	1ヒット
	300P	300P	100P	100P	2×200P	200P
小キック	アニーキングフィッシャーダイブ	アニーファルコンダイブ	アニーアリゲーターキック	アニーアリゲーターキック	アニーシロウキック	アニーフラミンゴキック
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	200P	200P	100P	100P	200P	200P
大キック	アニーホークピアス	アニージラフスプラッシュ	アニークロコダイルレボリューション	アニークロコダイルレボリューション	アニーシロウターン	アニークレインスプラッシュ
						
	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット	1ヒット
	300P	300P	100P	100P	300P	300P

負け顔



怒り



ピヨリ



負け（判定）



ダッシュ攻撃

アニーラビットアッパー
ダッシュ中に弱か強パンチ



1ヒット
1500P

アニーラビットステップ
ダッシュ中に弱か強キック



2ヒット
2×2000P

空中投げ

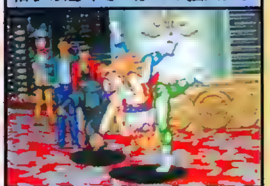
アニータートルスルー
空中相手の近くで↑以外＋強パンチ



1ヒット
2000P

投げ

アニーオーストリッツスルー
相手の近くで←か→＋強パンチ



1ヒット
1000P



負け（KO）

OTANE GOUKETSUJI

BOSS





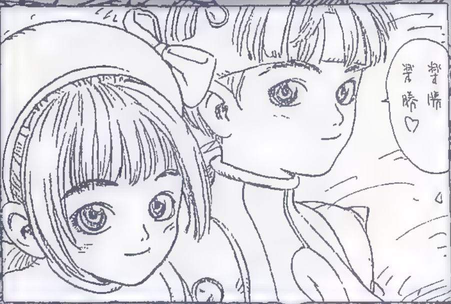
今回のラスボスは
前回トーナメント優勝者の
この人だ!!

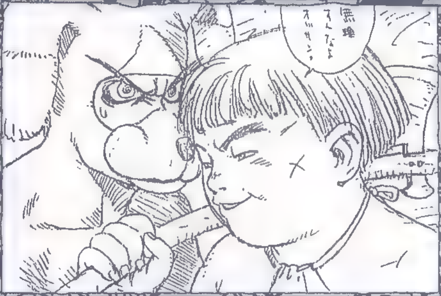


複活の闘神
豪血寺お種

D A T A

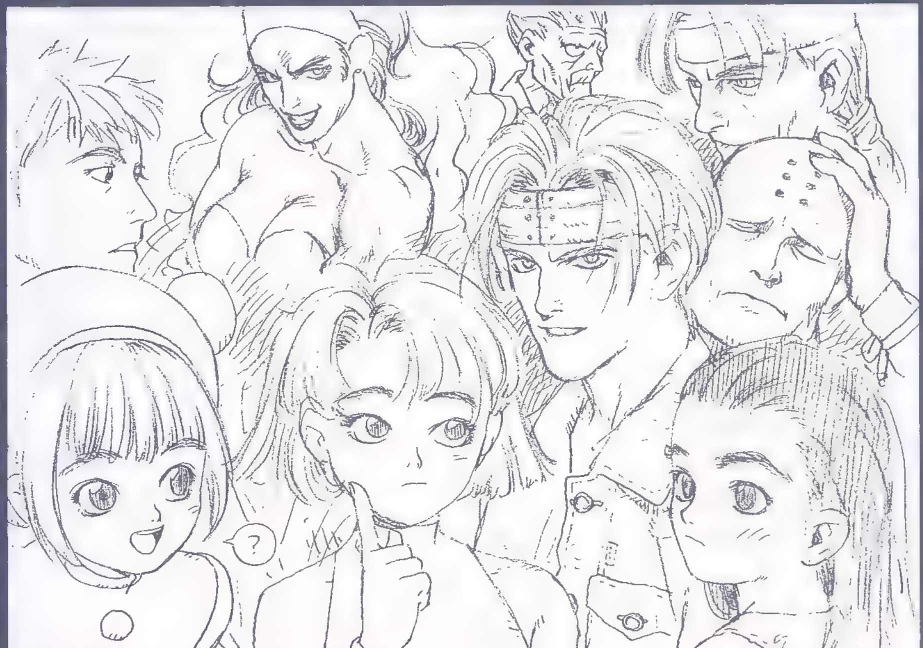
名前　豪血寺お種
年齢　79才（1915年９月15日生まれ）
血液型　不明（血を見ると暴れる性質がある）
出身地　日本　京都北東部のどっか
星座　乙女座



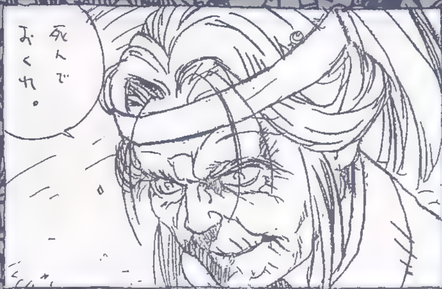


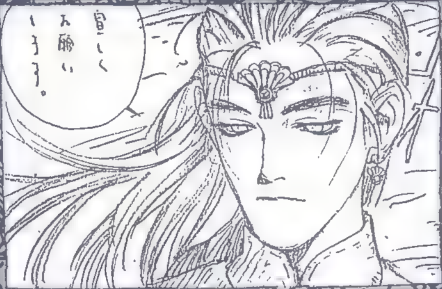
豪血寺一族2

データ・資料の書



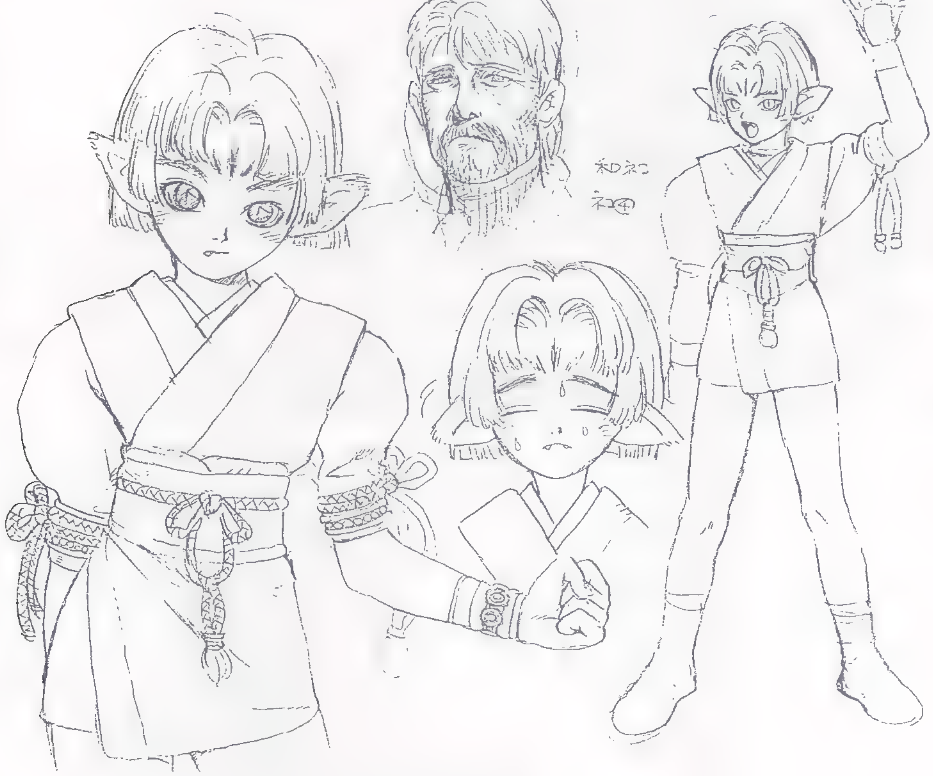
豪2の全てを今ここに



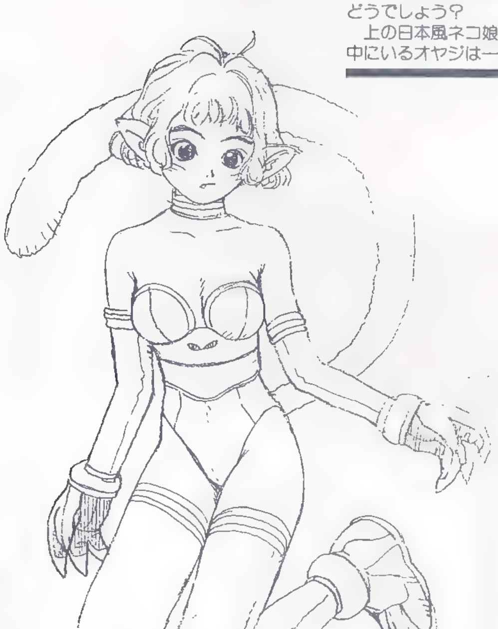


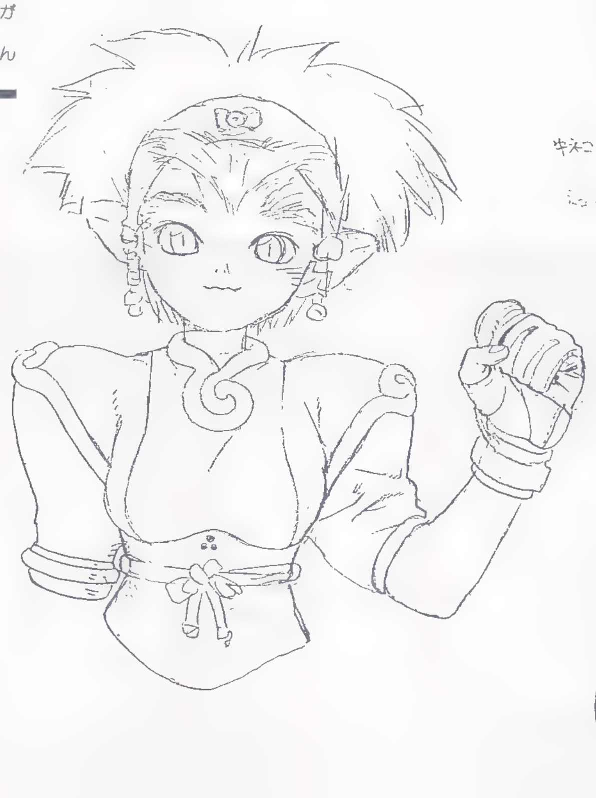


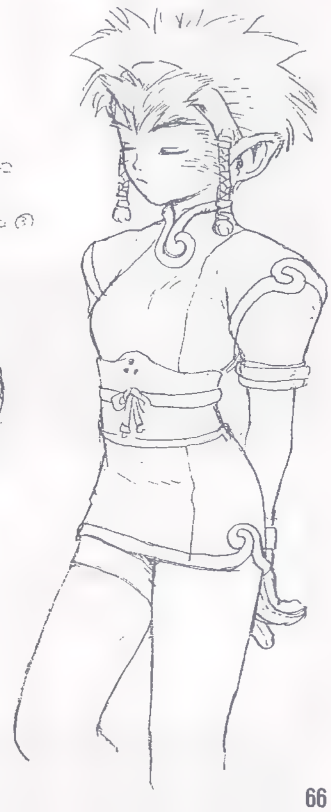
没 キャラクター&コスチューム集



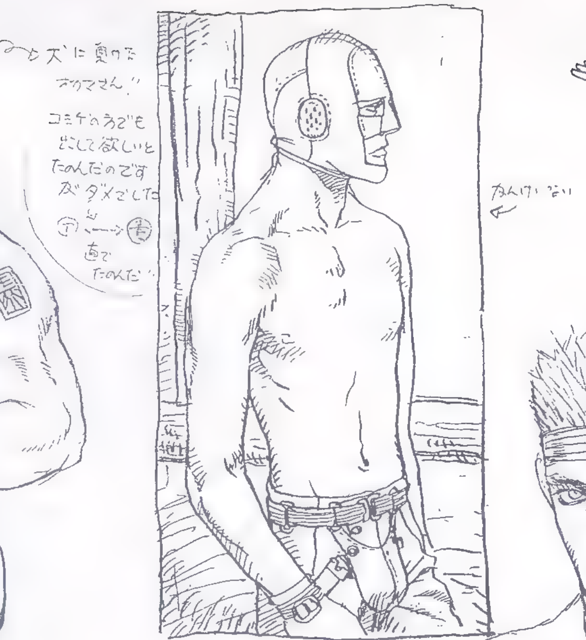
ボツキャラだが、数タイプが造られていたネコ娘。個人的には右側の中華風ネコ娘がポイント高しと思うのですがどうでしょう？
上の日本風ネコ娘案の真ん中にいるオヤジは一体…？





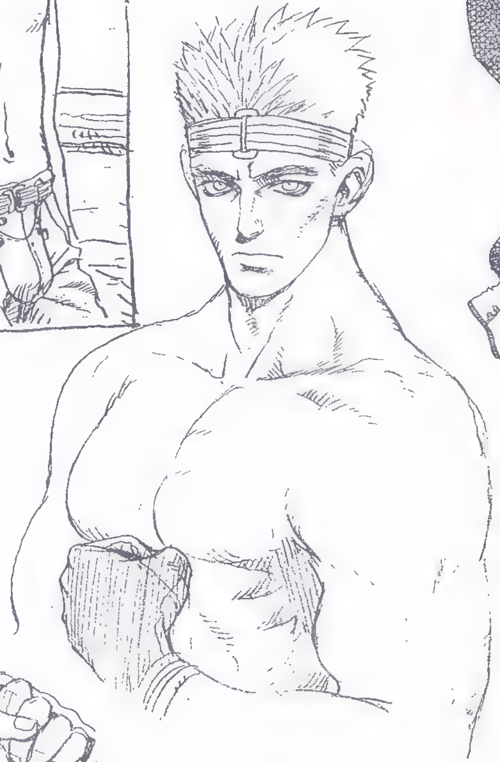






金田朗との競走に負けてボツとなった、オカマさん。ま、それはまだわかる（?）として、右の変なマスクをはめたお兄さんは一体何者…?





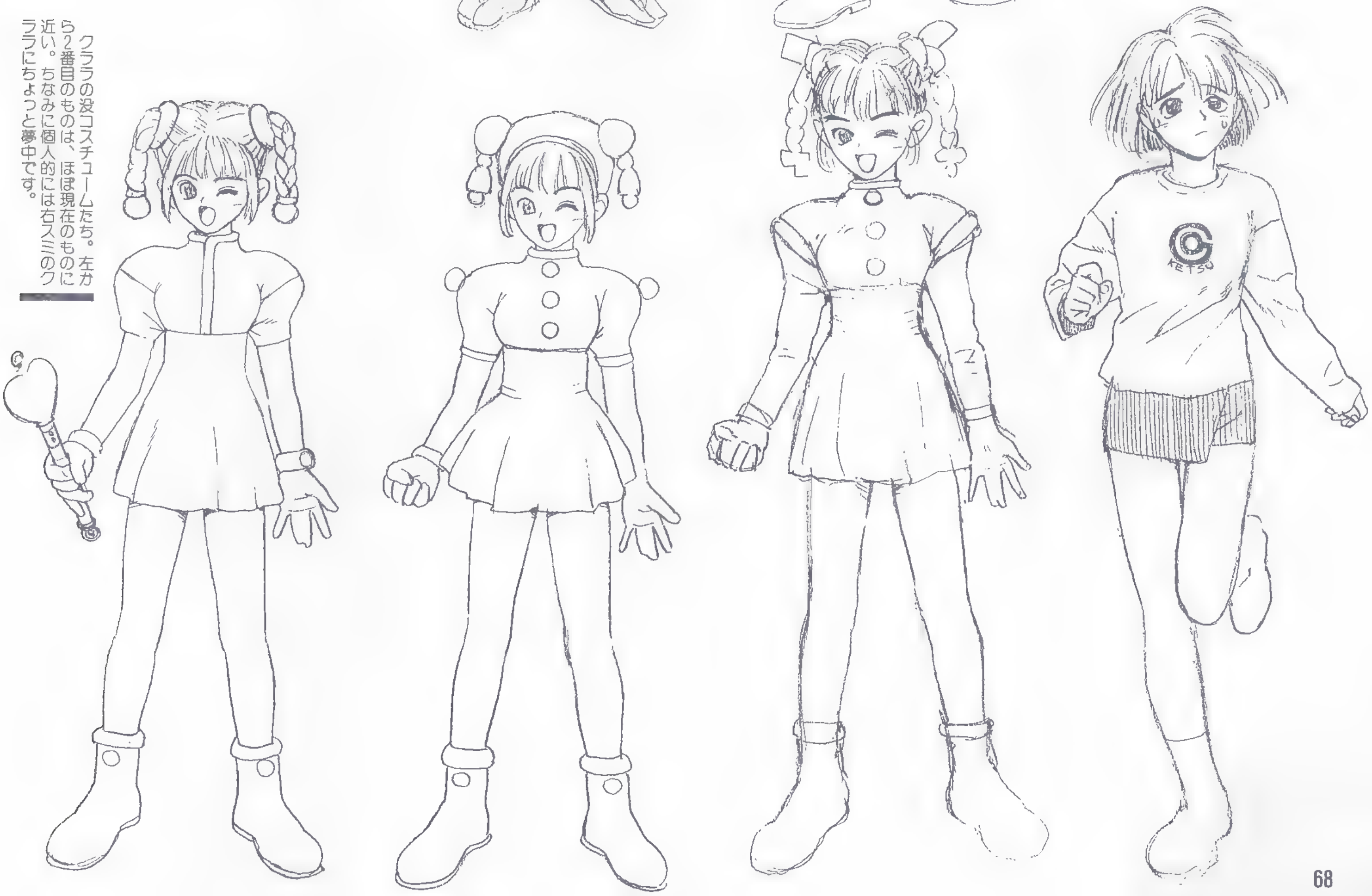
上はリアルタイプ黒子。残念ながら没となりましたが、けっこういい体してますねぇ、あなた。
左は、かんけいない、とのメモとともにネコ娘たちとともに描かれてた男のヒト。けっこうカッコヨイです。



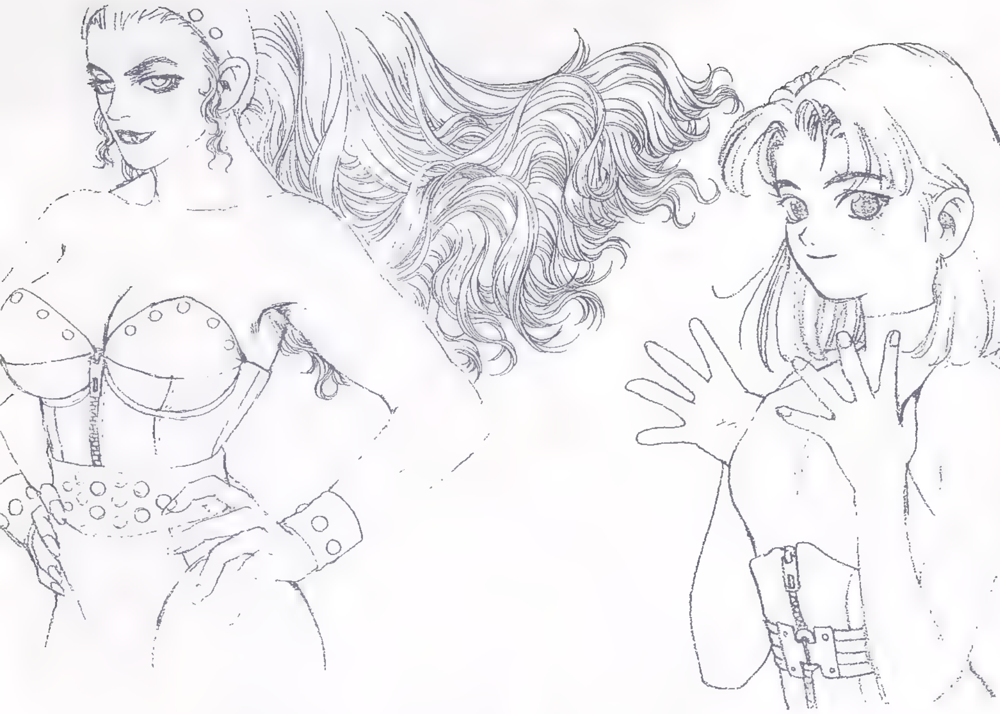


各キャラ立ちポーズ集
＋クララ没コスチューム

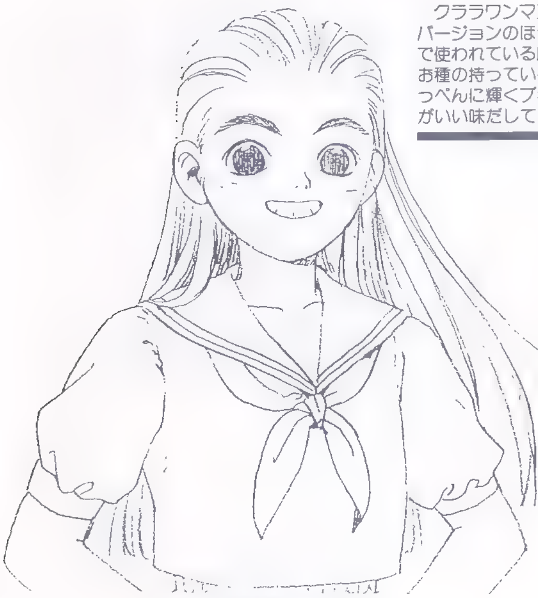




クララの没コスチュームたち。左から2番目のものは、ほぼ現在のものに近い。ちなみに個人的には右スミのクララにちょっと夢中です。



クララワンマンショーじゃないバージョンのほうのオープニングで使われている原画たち。右下のお種の持っているトロフィーのてっぺんに輝くブキミなマスコットがいい味だしてます。







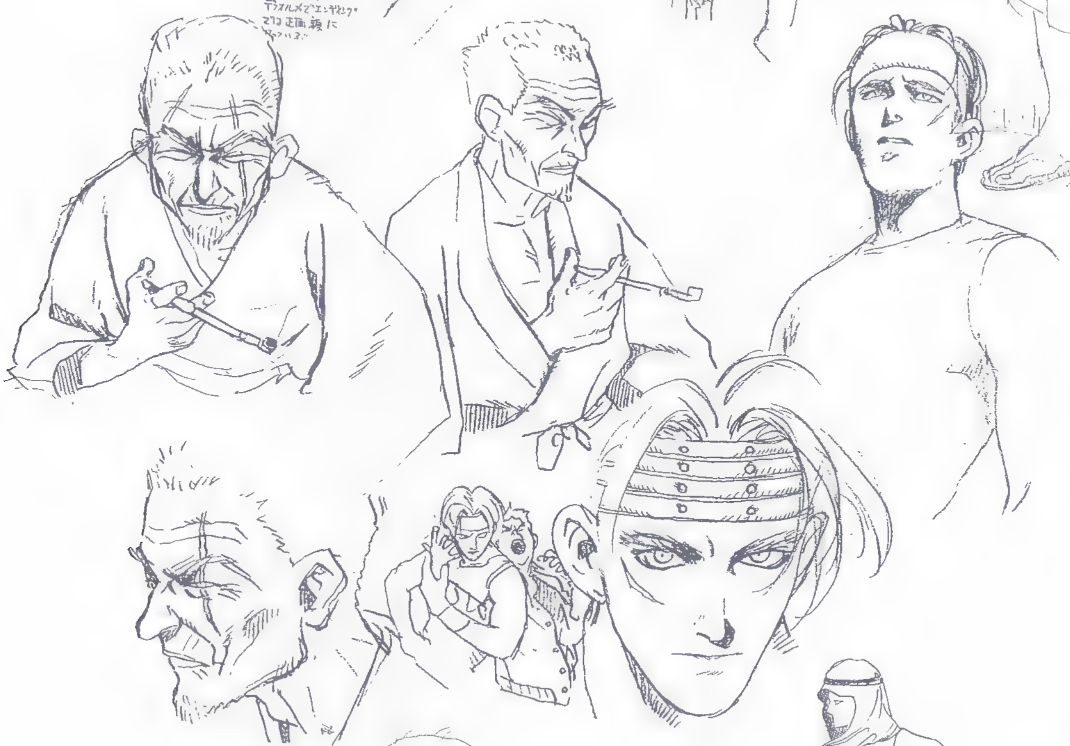






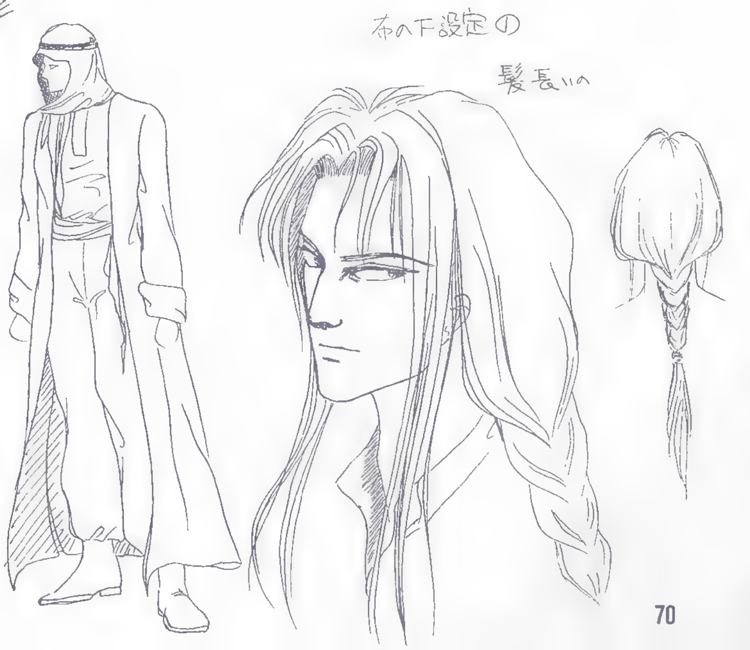
千滋、いい味出してます。左は才蔵のめずらしい素顔設定。けっこう男前ですねえ。ところで白土髪っていったい…。





キースのデザイン画。関節技っぽいのを相手にきめてます。
その上のキズのあるイキなおっちゃんは千滋の原形か?左下は、ほぼ現在の千滋のひからびちゃった状態ですね。
下は、おそらくサハドの原形でしょうか?今より厚着です。

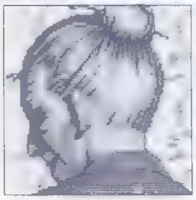






キャラクターセリフ&ボイス集





豪血寺お種

VS時

キャラ	セリフ
礼児	旅ではないわ拉致、されたのじゃ。
お梅	全てはあの者たちから聞いたぞ! お梅ゆ・る・さ・ん!
キース	いんにゃー!絶対に渡さん!
アニー	お前たちに渡したくない物があるからじゃーーー!
アンジェラ	いらぬ気遣いは無用じゃ!
ホワイト	捨てたのではない。奪われたのじゃ。
陳念	ほ・し・い・わーい!
才蔵	お主相手ならばこのようなことは 決して起こらん!
千滋	そう簡単に消されるほどたわけではないわ!
お志摩	母上、なぜにお種に このような仕打ちをなさる!
サハド	信ずる心は絶対に報われるものじゃーーー!
金田朗	何を言うとるか!よー見ると 丸々としてカワイイのぅ。
クララ	そうじゃ!娘っ子ケガする前に帰りな!

勝ち

キャラ	セリフ
礼児	情けをかける?このわしにか…。自惚れるでないわ!
お梅	二度とわしの目の前に現れるでないーー!
キース	当たりまえじゃー! 勝てるほうが不思議じゃわいのーー!
アニー	一族の長たる者 如何なる状態でも勝てることが条件じゃ!
アンジェラ	敵に情けをかけるときは、 相手が倒れた後にすることじゃ。
ホワイト	再び頭主の座はわしの手の中じゃ。
陳念	もとより頭主の座はこのわしの物じゃよ。
才蔵	わしに勝とうなど100年早いわ!
千滋	お梅の名は聞きとうないわ、 頭主の座はわしの物!
お志摩	今回のこと、母上の口から説明して頂きたい!
サハド	お主の想像を越えた経験をしたわしが負けるわけない!
金田朗	そうじゃ、わしが一番強いんじゃ!
クララ	頭主の座を易々と渡すものかヒエッヒエッ!

負け

キャラ	セリフ
礼児	お主のような空手バカに 頭主の座を渡すとは〜ー
お梅	あぁ〜栄光の1年間の在位だった! 全てお前のせいだ!
キース	負けた。このわしがお主に負けたとはーー!
アニー	ばかなーわしが…敗者になるとは…。
アンジェラ	わしにもっと若さを保てる力が残っておればー…。
ホワイト	わしの存在自体が すでに過去のものとなったのか…。
陳念	こやつにだけは渡したくなかったー!
才蔵	くぅー、不覚を取ったわ!
千滋	今回のようなことさえなければ負けはせぬものを…。
お志摩	我が子になんという仕打ちをなさるのですか!
サハド	天はわしの味方をしてくれなかったか!
金田朗	こんな尻の青いのに負けるとは…!
クララ	わしの、わしのもんじゃー頭主の座は誰にもやらん!

音声リスト

クラッシュ時(死ぬとき)
「悪夢じゃあ!」
必殺技1
「奥義」(オウギ)
必殺技1'
「森羅鏡」(シンラキョウ)



花小路クララ

VS時

キャラ	セリフ
お梅	無理しちゃダメよ。おばーちゃん。
お種	あら、あなたは行方不明になったはずのお種さん!?
キース	そうね、私に勝てたら…考えてあげてもいいわ。
アニー	クララのほうが強いのよ!
サハド	私の実力をこれからみせてあげるわ!
ホワイト	よっ、よろしく…。何かコワイ人みたい…。
陳念	ちょ、ちょっとは理性もあるよね…。
才蔵	クララ全力で闘いまーす。
千滋	おじーちゃんが相手!?だいじょうぶかしら。
お志摩	さっきのおばーちゃんよりは強そうね。
礼児	おーすっ。お手柔らかにねー
金田朗	こんな所に来ちゃダメよ。ママの所に戻ったら。
アンジェラ	手加減は無用よ。私のほうが有利ですもの。

勝ち

キャラ	セリフ
お梅	ほらぁ言った通りでしょ。無理しちゃダメだって。
お種	やったーー!私が頭主だわーー!
キース	あはっ、クララの勝ち!うれしいなー。
アニー	全力を出してないのに勝っちゃう私ってすっごーい!
サハド	ねぇ、見た見た私って強いんだから。
ホワイト	初めの印象と全然違って弱いのよねー。
陳念	私がカワイイからって油断したのが負けの原因ね!
才蔵	私の実力のほうが上だったみたいね。
千滋	フンドシ技はお下品よ!おちゃめな所はステキだけど。
お志摩	なーんだ。想像以下の実力ね!これでクララが一番ね。
礼児	ち・が・う・わ。レディーと言ってちょうだい。
金田朗	あなたの変身問題ありよ。もっと美しく変わることね。
アンジェラ	とんでもない私の実力があなたより上だったのよ。

負け

キャラ	セリフ
お梅	若いクララのほうが負けるなんて信じらんなーい。
お種	もう少しで頭主の座を手にできる所だったのにー。
キース	もう、本気なんだから女の子には優しくしてよ!
アニー	くやしーい!すごーく、くやしいわーー!
サハド	あ〜ん、全然実力が出せなかったわ。
ホワイト	コ、コワイ〜。体の大きい人は苦手なの〜。
陳念	こんな負け方はいっやー。
才蔵	手加減してくれてもいいじゃない!
千滋	思い出してもやっぱりくやしさは一緒だわー。
お志摩	強いわ!人生経験の差かしら…。
礼児	試合になったとたん本気になるんだもんひどいーー!
金田朗	おかしいわ、絶対に私が勝ったと思ったのに。
アンジェラ	身長と体格差に無理があったのよ、きっとそうよ!

同キャラVS時

そっくりさんが出るなんてクララも有名人ね。

あなたのほうが真似してるんじゃないの?

同キャラ勝ち時

偽物は負けるって絶対に決まっているよね。

あら、私が本物よ。

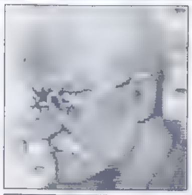
同キャラ負け時

私が偽物だって勝手に決め付けないでよ。

本物の私が負けるなんてそんなの聞いてないよ。

音声リスト

(通常)	
弱攻撃(パンチ&キック)2	「エイッ!」
強攻撃(パンチ&キック)2	「ヤーッ!」
投げ技1	「イッヤーッ!」
投げ技2	「タァーッ!」
ダメージ弱 1	「イヤッ!」
ダメージ吹っ飛び	「ダメ〜ッ!」
ダメージ強 2	「キャッ!」
連続技を受けたとき	「ウッソ〜!」
クラッシュ時(死ぬとき)2	「キャ〜ーーー!」
必殺技1	「ドリーム・マインド・ブーメラン」
必殺技2	「ミラクル・バインド」
必殺技3	「ドリーム・ターン・アタック」
必殺技4	「ミラクル・デス・キッス」
変身時の呪文2	「ドリーム・ソルジャー・パワフルチェンジ」
超必殺技(メーターMAX時)	「イヤイヤイヤイヤ…!」
超必殺技(名前)	「スターダスト・レボリューション」
超必殺技(技中)1	「ブタになっちゃえ!」
超必殺技(技中)2	「アヒルになっちゃええ!」
プレイヤーセレクト時	「クララがんばっちゃう!」
タイトルデモ用1	「かわいい花にもトゲはあるのよ」
タイトルデモ用2	「かなえてあげるわ、あなたの夢を」セット
タイトルデモ用3	「心の思い形に変えて」
タイトルデモ用4	「夢みる少女たちにかわって…」
エンディング用、コインクリア時	「クララ、強い人ってだーい好き!」
笑い声?(登場時)	「キャハハハハハ」(大きな)
BGM用1	「じ!」(寺)
BGM用2	「ツー!」(2)
(変身後)	
弱攻撃(パンチ&キック)	「フンッ!」
強攻撃(パンチ&キック)	「ハッ!」
投げ技1	「ヤーッ!」
投げ技2	「ハアーッ!」
ダメージ弱	「ハァッ!」
ダメージ強	「アウッ!」
ダメージ吹っ飛び	「ウワーッ!」
クラッシュ時(死ぬとき)	「アァァア〜!」
勝利ポーズ1	「ラッキー!」
勝利ポーズ2	「ヘーイ!」
負け時	「ウ〜ーー」(うめき声)
必殺技1	「スパーク・バリアー」
必殺技2	「スパーク・セイヴィーング」
連続技を受けたとき	「マジ〜!」
変身後のセリフ1	「スーパークララ登場」
変身後のセリフ2(タイトル)	「スーパークララにおまかせよ!」



孤空院 干滋

音声リスト

（マッチョ時）	
弱攻撃（パンチ&キック）	「チョッ！」
強攻撃（パンチ&キック）	「スッチョッ～！」
ジャンプ時	「ホッホーッ！」
投げ技1	「シュワーッ！」
投げ技2	「ヒッエー！」
ダメージ弱	「ブッ！」
ダメージ強	「ケッ！」
ダメージ吹っ飛び	「ブッポ～」
クラッシュ時（死ぬとき）	「ブノキュウアア～ー」
勝利ポーズ1	「ヒョーヒョッヒョッヒョ」
勝利ポーズ2	「決まった」
負け時2	「フェ～ン　フェ～ン」（泣く）
必殺技1	「一尺布打」（イッシャクフダ）
必殺技2	「竜口壁」（リュウコウヘキ）
必殺技3	「片飛脚」（ヘンショウチャク）
必殺技4	「秘技筋収体」（ヒギキンシュウタイ）
超必殺技（メーターMAX時）	「キエ～ーーー！」
超必殺技（名前）	「爆裂放屁」（バクレツホウヒ）
超必殺技（技中）	「爆裂放屁じゃ」
連続技を受けたとき	「たまらんわ」
秘薬を体に注入	「ウ～ン」
（ヨホヨボ時）	
弱攻撃（パンチ&キック）	「ホヨ！」
強攻撃（パンチ&キック）	「ホチョー！」
投げ技1	「ホ～ッ！」
ダメージ弱	「ブベッ！」
ダメージ強	「ホエ～ッ！」
ダメージ吹っ飛び	「ホア～！」
クラッシュ時（死ぬとき）	「ホハブ～ーー！」
勝利ポーズ1	「カ～～～ッペッ」（タンを吐く）
必殺技2	「幻冥気攻弾」（ゲンメイキコウダン）
必殺技3	「嘘睡漆潑」（キョスイシツハツ）
連続技を受けたとき	「もう駄目じゃ」

VS時

お梅	60年前に受けた屈辱ここではらさせてもらうぞー！
お種	お梅の妹、お種ではないか！生きておったのか…？
キース	若さで勝てると思っていると痛い目を見るぞー！
アニー	おじょうちゃん。人間中身が大切じゃて…。
サハド	もとより避けてとおるつもりはないー！さぁこいー！
ホワイト	お主なかなか良い事を言うのう。ふぇっふぇっ。
陳念	若いの外見で人を判断しちゃいかんぞ。
才蔵	手加減は無用じゃー！
キース	じーちゃんで悪かったの。じゃが結果は解らんぞ。
お志摩	わしの人生を狂わせたカタは付けさせてもらうぞー！
アンジェラ	ごっつい女じゃのーーじゃが好みじゃふぇっふぇっ。
金田朗	よーし来いーじーちゃんの愛を受けてみろー！
クララ	ほっほっ良い世の中になったもんじゃっ

勝ち

お梅	お前を倒すための長く辛い修業が今実ったわいー！
お種	お梅を倒す事が目的じゃったが頭主の座も手にしたぞー！
アンジェラ	まぁそうガッカリせずとも…。おはぎでも食うか？
アニー	シルバーモンスター？！横文字は響きがお洒落じゃ。
サハド	わしのこのメガネを貸してやろうか？よーく見えるぞ。
ホワイト	ふぇっふぇっ次はその酋長と戦ってみようかの。
陳念	年配者の言う事は素直に聞くことだ。
才蔵	そんな力ではお主の父も悲しむぞ。才蔵強くなれー！
キース	一緒にされちゃーかなわんのー、まぁ近いかの…。
お志摩	苦節60年の思いが今ここに実った。感無量じゃー！
礼児	若い者は無理をしすぎじゃ。ふぇっふぇっ。
金田朗	そっ、それはないぞ金田朗。じーちゃんは寂しいぞ。
クララ	冥土の土産話にでもするかのう良い試合だった。

負け

お梅	完璧に負けじゃ…。恐るべし豪血寺。
お種	年を経るごとに姉によく似て来るものだ。強さまで…。
アンジェラ	食うてる物が違うとこうも差が出るもんかのー。
アニー	手加減というよりも思いやりの心がわしは欲しいぞ。
サハド	偶然の結果のはずじゃー偶然の…。
ホワイト	年がいもなく無理をしてしもーた…。
陳念	こらぁ、年配者になんちゅう事をするんじゃ。
才蔵	義理で負けたのではないぞ。才蔵よ。
キース	今の若い者は思いやりが足らんぞ…。
お志摩	器の差がありすぎたのか…のう。くぅーっ。
礼児	わしのほうが無茶をしてもうたわい。
金田朗	ちーと油断したたのー！わしも年じゃからして…。
クララ	ちょ、ちょっと油断してもうたわい。

同キャラVS時

良い男じゃのぅ。気風もよさそうじゃ。

ふぇふぇ、お主もなかなか良い男じゃよ。

同キャラ勝った時

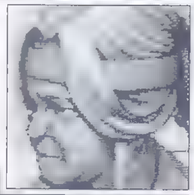
そっくりな相手に勝つのは妙な気分じゃのう。

清々しい勝利じゃ。

同キャラ負けた時

フンドシ攻撃はいやじゃのう。

そっくりな相手に負けるとは。



豪血寺 お志摩

音声リスト

弱攻撃（パンチ&キック）	「イーヤッ！」
強攻撃（パンチ&キック）	「ハイヤッ！」
投げ技1（空中）	「オリャ」
投げ技1'（空中から気泡）	「ヤッ」
	「ウッハッハッハッ」
ダメージ弱	「にゃっ」
ダメージ強	「おにょっ」
ダメージ吹っ飛び	「うにゃぁーー」
クラッシュ時（死ぬとき）	「ハブゥーーーー」
勝利ポーズ1	「どうも」
勝利ポーズ2	「これもまた運命（サダメ）」
必殺技1－1	「星流弾」（セイリュウダン）
必殺技1－2	「星流乱舞弾」（セイリュウランブダン）
必殺技1－3	「星流究極乱舞弾」（セイリュウキュウキョクランブダン）
必殺技1－4	「彗星弾」（スイセイダン）
必殺技1－5	「究極彗星弾」（キュウキョクスイセイダン）
必殺技2	「岩砕髪」（ガンサイガ）
必殺技3	「天舞脚」（テンブキャク）
必殺技4	「威嚇砲」（イカクホウ）
超必殺技（メーターMAX時）	「にゃにゃにゃにゃにゃにゃぁ！」
超必殺技（名前）	「破霊彗星神」（ハレイスイセイジン）
超必殺技（技中）	「あの世にいけや」
連続技を受けたとき	「そんにゃぁ」

VS時

お梅	この母に歯向かうつもりか…！
お種	あの者たちに消すよう申したに、なぜにここに居る?!
キース	なーに、水でもかければピチピチになるわいの！
アニー	一族の血を引く女には手加減はせぬぞー！
サハド	若者と手合わせとは、長生きするものよのう。
ホワイト	年寄り一人に何を恐れているのかのう。
陳念	どれ、お主にお灸をすえてやろうかのぅ。
才蔵	ほう、わしの正体が解ったか!?後で後悔するぞ…。
干滋	ほぅ、お主まだ健在であったか！
クララ	わしもとっても楽しみじゃーよーフェフェ。
礼児	ほぅほぅ、わしが後80歳若ければヒェヒェ…。
金田朗	何じゃ、このわらしはーライバルとは何のことじゃー！
アンジェラ	お主もわしの正体が気になるか、話題の人じゃのう。

勝ち

お梅	自らの欲に溺れたお前が悪いのじゃー！
お種	わざわざ、わしの手に掛かるために戻って来たのかー！
キース	わしの存在感に負けてしまったかのぅ～。
アニー	相手の力量を見抜けぬとは愚かな…！
サハド	負けることでおのれを知ることは大切じゃよ若いの！
ホワイト	これでも双子の母親、技は全てわしが教えたのじゃ。
陳念	まだまだわしも捨てたもんじゃないの、ホッホッ。
才蔵	後悔するぞと言ったはずじゃがひぇへへ。
干滋	お主など最初から相手になどしておらんー！
クララ	もう少しは楽しめると思ったんじゃがのぅ。
礼児	精神力でわしに勝とうと思うたか、カワイイのーー！
金田朗	そうじゃーわしはとーってもコワイばーちゃんじゃー！
アンジェラ	あの双子のDNAの源じゃからのー。

負け

お梅	母を自らの手で倒すとは…業重き子よ。
お種	お前に倒される覚悟は出来ておった…。
キース	わしも年を取り過ぎかのぅ。
アニー	このわしが、こんなひよっ子に負けるとはーー！
サハド	少々浮かれすぎたかのう…。
ホワイト	もちっと闘気を強くしておくべきであった。
陳念	想像以上に精気を使ってしもうた…。無念じゃ。
才蔵	何とわしが敗れるとは、信じられんことじゃ。
干滋	60年の間、お主の身に何があった！不覚じゃ。
クララ	若い者に少しは花を持たせてやらんとなぁ…。
礼児	つい浮かれてしもうたかのぅ…。
金田朗	まぁ、子供に本気になるわけにもいくまいって…。
アンジェラ	たっ、ただのばーちゃん呼ばわりされるとは…。

同キャラVS時

お主、山にて修行中にあったことがあるのぅ。

おお、そうともわしはそのほうの影じゃ。

同キャラ勝った時

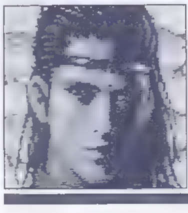
修行の日々を思い出すのう…。

あの頃と少しも変わっておらぬのそのしわの数は。

同キャラ負けた時

うっー、まだ修行を積まねばならぬかのう。

腕はまだ衰えておらぬの。負けたわい。



サハド・アスラーン・リュート

音声リスト

弱攻撃（パンチ&キック）	「フン」
強攻撃（パンチ&キック）	「シェッ！」
投げ技1	「ウオォオォーッ！」
投げ技2	「ハーッ！」
ダメージ弱	「ハアッ！」
ダメージ強	「ウオッ！」
ダメージ吹っ飛び	「ウワ〜」
クラッシュ時（死ぬとき）	「ウアア〜ー」
勝利ポーズ1	「お怪我はありませんか?」
勝利ポーズ2	「ハッハッハッハ」
負け時	「アワアワアワ」
必殺技1	「ファイヤー・ストーム」
必殺技2	「フレイム・アタック」
必殺技3	「ダカー・ショット」
必殺技3－2	「サーベル・ショット」
必殺技4	「アピアチャチャ」
超必殺技（メーターMAX時）	「この〜ーー！」
超必殺技（名前）	「ジャスティン・マジック」
超必殺技（技中）	「フン！」
連続技を受けたとき	「やめてくれ〜」

VS時

お梅	噂はかねがね…。どうかお手柔らかに。
お種	あなたは、執念の思いだけで運命までも変えれるのか！
キース	互いに認め合える相手になれるだろうか…。
アニー	これは…、美しい女性のお相手、光栄に思います。
アンジェラ	おおーー私の理想通りの女性。星の予言通り。
ホワイト	自然の魅力に捕らわれ過ぎの所がお有りのようだ！
陳念	禅の心、この試合で私に教えて頂きたいものだ！
才蔵	私の東洋の謎の1つは忍者。楽しい試合になりそうだ。
千滋	星の命によりこの闘いは避けられないものなのです。
お志摩	尊敬する人生の先輩に敬意を表して…。
礼児	まさに、日本男児のイメージ通りの人だ！
金田朗	おやおや送迎バス乗り場はここではないですよ。
クララ	ほぉう、あなたは私と似た力をお持ちのようだ。

勝ち

お梅	私の聞いた噂の方はあなたではなかった！
お種	やはり陰の力は正しい方向を示さなかったですね。
キース	努力は認めるが、それ以外はまだまだですね。
アニー	負けたとしても美しさに変わりはありませんレディー。
アンジェラ	悔しげなあなたも、またステキだ…。
ホワイト	すでに闘う前から勝つことを予想してたのです。ハハハ…
陳念	煩悩だらけのあなたが私に勝てるはずはないのです。
才蔵	忍者の力とはこの程度ですか、才蔵さん残念です…。
千滋	星は私が勝利者になることを知っていたようです。
お志摩	若気の至りということでお許しのほどを…。
礼児	あなたのケンカ道とはこの程度のものでしたか。
金田朗	少し厳し過ぎたでしょうか、ですが君も悪い！
クララ	まだまた。魔法のほうも弱いですね。修業をするように。

負け

お梅	噂の比ではない、その強さ！私の負けです。
お種	今世紀最大の強者だ！豪血寺頭主お種よ…。
キース	私の力不足の敗北、この次は決して負けません。
アニー	やはり美しい人を傷付けることはできなかった…。
アンジェラ	あぁ〜理想の女性の腕の中に倒れるとは一生の不覚…。
ホワイト	少しあなたを甘くみていたようだ。負けを認めよう。
陳念	煩悩から出るその力に完敗だ…。
才蔵	負けた。なぜもっと喜びを表に出さないのだ?!
千滋	星読みを間違えたのだろうか、私が負けるとは。
お志摩	私の経験不足の敗北です。とても残念です。
礼児	ケンカ戦法はすごい！私の負けだ…。
金田朗	変身する対戦相手の一人だったとは、私の負けです。
クララ	女性という点で油断した。とても残念です。

同キャラVS時

ほう、私に似てハンサムですねあなたは。

いやいやあなたこそステキですよ。

同キャラ勝った時

勝ち方も美しいほうがいいですね。

よーく解ります。その気持ち美しいものはいいー。

同キャラ負けた時

あぁ…華やかに散ることこそ私の美学です。

同じく負け方も美しくありたいと…。



孤空院 金田朗

音声リスト

（子供時）	
弱攻撃（パンチ&キック）	「ウリャ！」
強攻撃（パンチ&キック）	「ウワァ！」
タコなぐり	「ウリャリャリャ！」
ジャンプ	「んちょ」
投げ技1（地上）	「よいちょ」
投げ技2（吸い付き）	「うまうまうま」
投げ技3（空中）	「ちゃい」
ダメージ弱	「ギャッ！」
ダメージ強	「イダッー！」
ダメージ吹っ飛び	「ビエ〜〜！」
クラッシュ時（死ぬとき）	「ウヂョォウ〜〜〜！」
勝利ポーズ1	「キャッキャッキャ」（笑い声）
勝利ポーズ2	「ちゅよいでちゅー」（強いです）
必殺技1	「コイコイ飛ゴイー」
必殺技1－2	「ワアーッ」（鯉から落ちたとき）
必殺技2	「ポッピングベアー」
必殺技3	「ブーンスイング」
必殺技4	「ゴロピカダーン」
超必殺技（メーターMAX時）	「ウッキィーーー！」
超必殺技（名前）	「突撃シーザー」
連続技を受けたとき	「いたいでちゅうー」
その他1（負け）	泣き叫ぶ
（犬時）	
弱攻撃（パンチ&キック）	「フッ！」
強攻撃（パンチ&キック）	「ウワフッ！」
投げ技1	「ウワン！」
投げ技2	「ガルゥゥウー！」
ダメージ弱	「ブッ！」
ダメージ強	「ウギャウ！」
ダメージ吹っ飛び	「キャイーン！」
クラッシュ時（死ぬとき）	「ワオ〜ン！」
勝利ポーズ1	「オフゥ」
勝利ポーズ2	「ウッオ〜ン」
負け時	「キュ〜ン　キュ〜ン」
必殺技1	「クーンクーンワンワン」（ここ掘れワンワン）
必殺技2	「ワォーン　ワワン!」（フライーングアタック）
連続技を受けたとき	「ワワワ〜ン！」（たまら〜ん）

VS時

お梅	ばーちゃん、ぼくと一緒に遊ぼうぜ！
お種	さっき倒したばーちゃん？増えたでしゅか？
キース	おぅおぅ、子供だと甘くみちゃ困るぜっちっ。
アニー	えへへ、ぼくちゃんも女の人には弱いでちゅ！
サハド	おっ、ぼくちゃんをバカにしてるな!?みてろよ！
ホワイト	なんだよーーおじさん。相手になってやるぜ。
陳念	年くってても勝てるとは限らないぜ！ちっちっ。
アンジェラ	ぼくちゃん悪ガキ幼稚園青虫組、よろちく。
千滋	いくぜ！じーちゃん！手加減なしだじぇーー！
お志摩	ぼくちゃんとばーちゃんはライバルだ！
礼児	言ってくれるぜ。甘くみると痛い目みるぜ！
才蔵	あーっ？おじちゃんは知らないのかい教えてあげるぜ。
クララ	君とぼくでは7歳しか違わないじゃないでしゅか。

勝ち

お梅	もうつかれたでしゅか？つまんなーいでしゅ！
お種	ばーちゃんを倒すと、ぼくちゃんが頭主でしゅねー
キース	ちっちっ、どうだまいったかい！
アニー	もうこれで終わり、いやだもっと遊ぼうよ！
サハド	へっへっまいったろう！ぼくは強いんだからなっ。
ホワイト	子供もやるときはやるぜ！
陳念	ぼくちゃんには理解できないでちゅ。ケッケッ。
アンジェラ	ぼくちゃんて強いんでちゅ。知らなかったでしゅか。
千滋	じーちゃん。油断したでしゅか！
お志摩	勝つことはやっぱりいい気持ちでしゅね！
礼児	どうだーまいったかーやったぜアンドリュー！
才蔵	油断したほうがわ・る・い・のさー！おじちゃん！
クララ	ぼくは普通の子供じゃないんだよ〜ん！

負け

お梅	つぎからは誘ってあげないでしゅ。
お種	ちっ、違うばーちゃんでしたか、強いでしゅね。
キース	あ〜んあ〜んぶったよー本気でぶった！
アニー	あ〜んあ〜んだっこしてくれたら泣き止むでしゅ。
サハド	ぼっ、ぼくは子供なんだぞ手加減しろーーわ〜ん！
ホワイト	本気だったろー！本気で闘ったろーー！
陳念	子供と本気で試合するなよなーっ。
アンジェラ	まぁ子供だから仕方ないでしゅね。うっビェ〜ン。
千滋	もうじーちゃんとお風呂に入ってあげないでしゅ。
お志摩	うぇ〜ん。ばーちゃんとっても怖いでしゅーぅ！
礼児	シーザーこいつがいじめたー！
才蔵	わっ、わかってるよーーで、でもぐやじいーよー。
クララ	そんなことないでしゅ。みんなでいじめるでしゅー。

同キャラVS時

ぼくちゃんとそっくしでちゅ！

カガミをみてるようでしゅね。

同キャラ勝った時

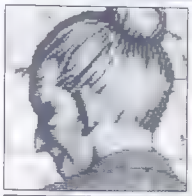
ぼくちゃんの真似をするのがいけないでしゅ。

同じでしゅから次に何をするか解るでしゅ。

同キャラ負けた時

同じでしゅ、ぜーんぶ同じでしゅうー。ビーエーン！

だって真似しか出来ないでしゅもん！ビーエーン！



豪血寺お梅

音声リスト

弱攻撃（パンチ&キック）	「ドヤッ！」
強攻撃（パンチ&キック）	「ハーッ！」
百烈パンチ	「キエッーー！」
スライディング	「シェーッ！」
投げ技1（空中）	「ヒョウー」
投げ技2（地上）	「ヒュウー」
ジャンプ時	「ヒョッ」
ダメージ弱	「ウゲッ！」
ダメージ強	「フグァー！」
ダメージ吹っ飛び	「ウギャー！」
クラッシュ時（死ぬとき）	「ハベーー！」
勝利ポーズ1	「ふがいないのぅ!!立ち去れ」
勝利ポーズ2	「この程度か！」
必殺技1	「威嚇顔」（イカクガン）
必殺技2	「岩砕歯」（ガンサイシ）
必殺技3	「星流乱舞弾」（セイリュウランブダン）
必殺技4	「天舞脚」（テンブキャク）
超必殺技（メーターMAX時）	「キョェーーーー！」
超必殺技（名前）	「豪血流」（ゴウケツリュウ）
超必殺技（名前）	「御顔打」（オガンダ）
連続技を受けたとき	「なぜじゃあ」
スタート画面の叫び	「がおうぅぅぅぅぅ」
セレクト時のセリフ	「百年はやいわ！」
（スーパーババア）	
弱攻撃（パンチ&キック）	「セイ！」
強攻撃（パンチ&キック）	「ターッ！」
投げ技1（空中）	「そりゃ！」
投げ技2（地上）	「ハッ」
ダメージ弱	「ハウッ！」
ダメージ強	「ハウァー！」
ダメージ吹っ飛び	「ハアーッ！」
クラッシュ時（死ぬとき）	「ハッゥアーーーーン」
変身時の声	「よしっ」
必殺技1	「桃恋炎」（トウレンカ）
必殺技2	「虹色壁」（コウショクヘキ）
連続技を受けたとき	「やめてよっ」
勝利ポーズ	「やったね！」

VS時

礼児	雰囲気でのうて美しさに押されたのであろう。
お種	お種！なぜここに、始末するように言ったはずが！
キース	妖怪⁉このわしが…面白いことを言うの！
アニー	そのセリフが叶うことを祈ってやろうかのう。
サハド	わしが常に同じ手を使うと決め付けておるな！
ホワイト	姉妹、まして母までも敵とみなすわしに勝てるかの。
陳念	どれわしが胸を貸してやろう。シワシワじゃがの。
才蔵	何モゴモゴ言っておるかーその精気吸い取ってやる。
千滋	たわ事は不要さっそく勝負じゃ！
お志摩	わが母であろうと、立ちはだかる者は全て倒す。
サハド	ほう、どのような噂か試合の後に聞かせてもらおう。
金田朗	ほぅかほぅかよーし遊んでやろうかのー。
クララ	ホィホィー！　心配してくれてすまんの。

勝ち

礼児	子供の遊び如きに動揺するわけなかろう。
お種	母の言う通りにせず直接この手で倒すほうが早かったの。
キース	人間だけ相手にしても最強の者にはなれぬぞ！
アニー	わしに勝とうと考えることがムダじゃ…。
アンジェラ	同じ手には掛からぬと言っておったはずじゃが。
ホワイト	まだまだ甘いわーこのひよっ子が。
陳念	シワシワの胸でも太刀打ちできんようではダメじゃー
才蔵	動揺しているお主が勝てるわけがなかろう。
千滋	所詮わしには勝てんのじゃてフォフォ。
お志摩	シェー、再び頭主の座はわしの物になるのじゃー。
サハド	そうじゃろう噂とは真実を伝えることがないからのう。
金田朗	ヒェーへへ。おしりが青いうちは砂遊びをすることじゃ。
クララ	小娘が、わしのことを知らんのが悪いのじゃ。

負け

礼児	なんと、わしが敗れるとは…。
お種	お前が現れるまでうまくことは運んでいたものを。
キース	こっ、こやつ、に負けるとは…おぉ～。
アニー	くぅーっ！
アンジェラ	わしを化石呼ばわりしよって、きーっ！
ホワイト	敗れるはずはない、このわしが敗れるはずは…ない。
陳念	修行の成果があったの。
才蔵	お主、1年前より腕を上げたのぅー。
千滋	こっ、こやつに負けるとは信じられんことじゃー！
お志摩	くっ！相打ち覚悟のはずがわしのほうが劣っていたのか！
サハド	わしでないとすると、妹のことか。わしのほうが強いぞ。
金田朗	何というスタミナじゃ。連続5回変身ができそうじゃ。
クララ	このわしがこんな小娘に敗れるとは。

同キャラVS時

キエーっわしにそっくりの者が！いやお種の変装か？

ヒェへへ、わしはもう一人のお前じゃ！

同キャラ勝った時

良い経験をさせてもろうたわ。

自らのことを知る良い機会じゃった。

同キャラ負けた時

わしがこんなに強いとは。

死の接吻はいやじゃの～。



大山礼児

音声リスト

弱攻撃(パンチ&キック)	「フン！」
強攻撃(パンチ&キック)	「オリャ～」
投げ技1	「ウオリャ～」
投げ技2	「ソイヤ～！」
ダメージ弱	「ゲオ！」
ダメージ強	「グボゲ！」
ダメージ吹っ飛び	「ガバ～」
クラッシュ時(死ぬとき)	「ゲベ～ー」
勝利ポーズ1	「ウオーッス」
勝利ポーズ2	「楽勝！」
負け時	「ちきしょう！」
必殺技1	「撃掌波動波」(ゲキショウハドウハ)
必殺技2	「流炎昇」(リュウエンショウ)
必殺技3	「雷孔脚」(ライコウキャク)
必殺技4	「昇燕舞」(ショウエンブ)
超必殺技（メーターMAX時）	「ウオ～ーー」
超必殺技（名前）	「流気昇炎斬」(リュウキショウエンザン)
超必殺技（技中）	「フンッ！」
連続技を受けたとき	「なんじゃこりゃ」
セレクト時の声	「勝たせてもらうぜ!!」

VS時

お梅	前は雰囲気に押されたが今回は違うぜ！
お種	旅に出たはずでは?まぁその姿では俺には勝てないぜ！
キース	うぉ～っ！絶対に負けられねーぜ！
アニー	なーに心配は無用！技も良くなっているからな。
アンジェラ	オッスー悪いが俺が勝たせてもらうぜ。
ホワイト	1年ぶりだな。戦法が変わったか試させてもらうぜ。
陳念	寺に戻ったんじゃなかったのか⁉煩悩の強いやつめ！
才蔵	才蔵、悪いが今度も俺が勝たせてもらうぜ！
千滋	じーさんーケガしないうちに帰んなっ！
お志摩	うっ頑張るぞ～っと。
サハド	おかしな服を着ているな…お前。
金田朗	幼稚園児が相手だとー⁉手加減なんかしねぇーぞー
クララ	オッ、オッスー…よろしくな。

勝ち

お梅	ケンカ戦法は応用がすべての勝負を決めるのさ。
お種	これで事実上頭主はこの俺様だぜー！
キース	勝った…。勝ったぜー！
アニー	それは始めに言ったはず、油断したお前が悪い。
アンジェラ	色々な相手と勝負して来た結果の勝利だぜ！
ホワイト	ガラクタ集めに集中しすぎて練習をしてなかったろう。
陳念	これにこりて少しは改心しろよ！
才蔵	俺に勝とうなんて甘いんだよ！
千滋	これでも優しく相手してやったんだぜ！
お志摩	やったー！うお～っ俺が勝ったぜ！
サハド	当たり前だーケンカ三昧の青春を過ごしたんだ。
金田朗	うっ泣いた！だが真剣勝負の世界だからな。
クララ	いや～、悪気はなかったんだが、勝っちゃいましたね。

負け

お梅	ケンカ戦法に揺らがないとは、あんたは強いぜ！
お種	情けをかける気はなかったが心のスキを突かれたぜ。
キース	負けだー!!俺の完全な敗北だ！
アニー	負けちまった。俺はダメな奴だー！
アンジェラ	俺の力とはこんな程度だったのか…。
ホワイト	この1年間の俺の修業はいったい何だったんだ。
陳念	恐るべし物欲、いや食欲の力だ。負けたぜ！
才蔵	いつの間に…腕を上げたなぁー。
千滋	筋力を変化させる技を使うとは…くぅー。
お志摩	精神的鍛練が足りなかった。
サハド	それを言われると…言われると俺はくやしいー！
金田朗	こっ、こっ子供に負けるとは俺はダメなやつだー！
クララ	女性にはどうも…弱くってアッハハハ…。

同キャラVS時

おぉー、どこみてもそっくりだぜー。ケンカも同じ?

う～ん、たぶん同じだ、いっちょやってみっか。

同キャラ勝った時

自分の欠点がよーく解るぜ！

シャドーボクシングみたいでおもしろかったぜ！

同キャラ負けた時

攻撃を出すタイミングも同じとは…。

う～っ、やっぱ負けるのはくやしいーぜ！



陳念

VS時

相手	セリフ
お梅	うっう〜む、修業の成果が生かせるか!?
お種	そのような姿になっても頭主の座がほしいか。
礼児	大口をたたけるのも今の内だけだ。
アニー	たわ事を、勝負に手段を選んでられるか!
サハド	禅の心?それは自分で考えるな。呑気なことを言う奴だ。
ホワイト	闘いには良心は不要。闘気のみ必要かと。
干滋	そんなヨボヨボの状態で出場したことを後悔するぞ!
才蔵	生意気なことを言ってられるのも今の内だけだ!
キース	そう簡単には譲れんぞ!
お志摩	双子以上の気を感じる…。油断は即負けとなる相手だ!
アンジェラ	我が呪縛符の前に敵などないわ!
金田朗	若さだけで勝てるかなぁ。若すぎる気もするが…。
クララ	煩悩が命じるままに、いざ勝負を。

勝ち

相手	セリフ
お梅	日々精進の成果がこの勝利を招き入れた。
お種	クックッ、ワッハッハッハーついに私が頭主だ!!
アンジェラ	クックッ我ながら見事な勝ちぶりだ!
アニー	修業を積んで習得した技ばかり使ってなぜ悪い!
サハド	思い込むことこそPOWの源だ!ハッハッ。
ホワイト	最後まで闘気を失わなかった私の勝ちだ!
干滋	素直に隠居しておれば良いものを…。愚かな。
才蔵	噂は巡りお主の元に戻ったわけだ。
キース	自らの目的のための努力は惜しまんのでなフッフッ。
お志摩	修業10年分の重みある試合だった。
礼児	食う子は育つと教わらなかったか!?
金田朗	チビすけ!良い人生経験をしたな。
クララ	ひさかたぶりのリフレッシュという気分!?

負け

相手	セリフ
お梅	これまでの修業の日々が実らなかった。無念!
お種	くーっ!ここまで来て負けるとは…。くやしいぞ!
アンジェラ	ポチたちの気持ちが解るような気がする…。
アニー	お主も強くなったか…。くやしいが負けは認めよう。
サハド	うっくぅーー言い返せない自分がふがいない!
ホワイト	闘気のみならず平常心も必要であった…。
干滋	何と、気を使うとは…不覚だった!
才蔵	こんな若造にこのような負け方をするとは…!
キース	スタミナ不足が勝負を分けたか…。
お志摩	凄すぎる!とても勝てる相手ではない。
礼児	一番キライな言葉を…。しかし負けは負けだ!
金田朗	自分に呆れるとはこのような気持ちを言うのか。
クララ	少し浮かれすぎた…ようだ。

音声リスト

項目	音声
弱攻撃(パンチ&キック)	「ハイッ!」
強攻撃(パンチ&キック)	「ハイヤ〜!」
投げ技1	「イーヤッ!」
投げ技2	「ホエー!」
ダメージ弱	「フバッ!」
ダメージ強	「タワベッ!」
ダメージ吹っ飛び	「フバベ〜」
クラッシュ時(死ぬとき)	「ブッハ〜ー」
勝利ポーズ1	「ホッ!」
勝利ポーズ2	「悪く思うなよ」
勝利ポーズ2−2	「ムア〜ン」(お経のような感じ)
負け時	「グゥ〜」
必殺技1	「烈光拳」(レッコウケン)
必殺技2	「呪縛符」(ジュバクフ)
必殺技3	「煉獄霊波」(レンゴクレイハ)
必殺技4	「閃光烈脚」(センコウレッキャク)
超必殺技(メーターMAX時)	「フ〜ーーン!」
超必殺技(名前)	「煉鬼降臨」(レンキゴウリン)
連続技を受けたとき	「何だと〜」

同キャラVS時

おぉー生き別れの弟!のはずはない。さては物の怪か。

もっと精神修行を積んだほうが良いのではないか?

同キャラ勝った時

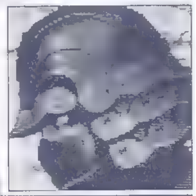
さぁ、正体を明かすのだ!狸かいーや狐か!

ふふふどーだ驚いたか!

同キャラ負けた時

呪縛符までも使えるのか…。

こんな奴とそっくりな自分がかなしいぞ。



破鳥 才蔵

VS時

相手	セリフ
お梅	決して動揺するな…相手は人間だ?!
お種	不覚をとるようなそのほうに勝つ見込みはないぞ。
キース	女子のことばかり考えておるお主に負けはせぬ!
アニー	承知の上、手加減はいたさん!
サハド	そのように浮かれておると足元をすくわれるぞ!お主。
ホワイト	前回試合で投げた不発の獄炎弾、お主が持っていよう。
陳念	死亡説が消えた後は入院説が流れることになるな。
アンジェラ	それは無理だ勝つのは俺のほうだ!
干滋	勝つために手段を選ぶつもりはない。
お志摩	これまた面妖な、双子の母ならばこれまたしかり!
礼児	ライバルゆえに、さらに闘志が燃えるというものよ!
金田朗	子供!この場に立つことの意味を知っているのか!
クララ	こっ、このような試合もまた良いかと…。

勝ち

相手	セリフ
お梅	勝てて…良かった!やはり少しは動揺する。
お種	少し不憫に思うが、勝敗は公平だ!
キース	闘うことにもっと集中せねば、俺に勝つことはできん。
アニー	まだまだ、全力で相手をしたわけではないぞ。
サハド	地に足をドッシリと付けた考え方を持つことだ!
ホワイト	獄炎弾とあと手裏剣もお主が持っていよう返してくれ。
陳念	ふっふ、短期入院のつもりが長期入院になりそうだ。
アンジェラ	この仮面は自らの意志でしか外すことはない!
干滋	勝利は常に我が手中にあったのだ!
お志摩	やはり、山ごもりが長すぎたようですな…。
礼児	負けてやる気は、さらさらなかったのでな…。
金田朗	泣いたところで勝ちをゆずるつもりはない!
クララ	手加減できぬ性分なので…すまん。

負け

相手	セリフ
お梅	人間と信じることが所詮無理!完敗だ。
お種	潜って来た修羅場の数が違いすぎた!
キース	戦闘力のほうも上がっていたのか…。負けた。
アニー	勝てると油断した自分自身の弱さに呆れた…。
サハド	こんな…浮かれた男に負けるとは…。無念だ。
ホワイト	油断した!精神統一が持続できなかった。
陳念	俺が逆に病院送りになるとは…。
アンジェラ	負けは認めるが、仮面を外すことは断わる!
干滋	くっ…不覚を取ってしまった…。
お志摩	まさに蛇に睨まれたカエルの心境が理解できた…。
礼児	負けは負け、素直に認めよう。
金田朗	うっおーー俺がこっ子供に敗れるとは!
クララ	才蔵、油断いたした…。

音声リスト

項目	音声
弱攻撃(パンチ&キック)	「ペイッ!」
強攻撃(パンチ&キック)	「ポ〜!」
投げ技1	「プルルルル!」
投げ技2	「プリャー!」
ダメージ弱	「パプッ!」
ダメージ強	「ポパペッ!」
ダメージ吹っ飛び	「プピ〜」
クラッシュ時(死ぬとき)	「プァ〜」
勝利ポーズ1	「当然だな」
勝利ポーズ2	笑い声
負け時	「ポプッ」(つまらなそうに)
必殺技1	「獄炎昇龍弾」(ゴクエンショウリュウダン)
必殺技2	「震空旋風斬」(シンクウセンプウザン)
必殺技3	「龍炎波」(リュウエンハ)
必殺技4	「青炎裂傷斬」(セイエンレッショウザン)
超必殺技(メーターMAX時)	「パーピプーペポー」
超必殺技(名前)	「極悪昇龍弾」(ゴクアクショウリュウダン)
超必殺技(技中)	「プポポポポポ!!」
連続技を受けたとき	「パマラーン」(タマラ〜ン)

同キャラVS時

俺の姿を真似るのは容易だが中身まで も似せれるか?

ふふ、忍びであるならば一番得意技のはずだが…。

同キャラ勝った時

仮面の下も同じかみてみたいが…いや止めておこう。

考えるタイミングも同じとは笑えるの…。

同キャラ負けた時

忍びの術の凄さを実感した…。

己の術にて負けるとは。



キース・ウェイン

音声リスト

弱攻撃(パンチ&キック)	「チャ！」
強攻撃(パンチ&キック)	「トイヤー！」
投げ技1	「おんどりゃ〜！」
投げ技2	「ぅおら〜！」
ダメージ弱	「ウベッ」
ダメージ強	「ウベッシ」
ダメージ吹っ飛び	「フガ〜」
クラッシュ時(死ぬとき)	「フグ〜ー」
勝利ポーズ1	「どお?」
勝利ポーズ2	「イェーイ！」
負け時	「くそー！」
必殺技1	「ナックルボマー」
必殺技2	「スパイラルキック」
必殺技3	「ライトニング・スラッシュ」
必殺技4	「ローリングキャノン」
超必殺技（メーターMAX時）	「ざけんじゃね〜！」
超必殺技（名前）	「ファイナル・クラッシュ・ボマー」
連続技を受けたとき	「たまら〜ん！」
セレクト時の声	「怪我しても知らねえぜ！」

VS時

お梅	妖怪なんかに負けないぜ！
お種	頭主の座を手にするのはこの俺だぜ。
礼児	すでにカッカッきてやがる。勝つのはこの俺だよ。
アニー	おっ、うれしいね。この試合負けられねえな！
サハド	さーな、試合の後に同じ言葉が言えるかな?
ホワイト	互いにいい試合をしようぜ！
陳念	この試合、俺がもらったぜ！
才蔵	人生楽しんでいるんだよ！とっとと始めようぜ！
千滋	ばーちゃんの次はじーちゃんかい！なんてこった！
お志摩	初登場のわりには干からびてないかい。
アンジェラ	一応ほめ言葉として受け取っておくぜ！
金田朗	なんだーぁーおめぇー?
クララ	試合が終わったらデートしようぜ。

勝ち

お梅	本当、俺ってすごいやつだぜ！
お種	まぁ、ゆっくり養生してくれよ。ふっふっふ…。
サハド	おぅ、毎日のトレーニングの成果さハッハッハッ。
アニー	な〜に気にすんなって。才蔵の仮面借りてやっから。
サハド	次の試合もこの俺が勝・つ・ん・だ・よ！
ホワイト	勝っちまったよ。ヘッヘッ自分をほめちゃうよ。
陳念	宣言通り勝たせてもらったぜ！悪く思うなよ。
才蔵	毎日の充実度が違うからさ！気分は最高イエ〜イ！
千滋	すまねぇな。目的のために勝たせてもらったぜ！
お志摩	もしかして一番強い相手に勝った…!?やったぜ！
礼児	ほら、言った通りになったぜ！
金田朗	ビィービィー泣いてんじゃねぇー！負けは負けだ。
クララ	悪い悪い。機嫌直して今日は全部俺のおごりね。

負け

お梅	やっぱり人間だけと闘うほうがいいぜ！
お種	強いぜ歯がたたねぇー。
アンジェラ	負・け・ち・ま・っ・たーー
アニー	あぁ〜、格好悪いぜ！俺って…。
サハド	お前には言われたくない！が負けは負けか…。
ホワイト	くっそ〜！体が大きいと動きは遅いはずだ〜！
陳念	前より怪しい技が増えていたとは…くそっー！
才蔵	くっ、トレーニングを怠った俺が悪いんだ！
千滋	じーさん、あんたもあの双子と同類か。
お志摩	あの双子の実の母だとー！勝てるわけねぇーよ。
礼児	うぉ〜！信じらんねぇー。負けちまった。
金田朗	苦しいトレーニングはいったい何だったんだ!?
クララ	強いんだよなぁー、デートは次回までお預けか…。

同キャラVS時

お、この世に3人同じ顔があるというお前がそう?

ふふふ、まさにその通り。全て同じか試すか?

同キャラ勝った時

やっぱ本物は強いもんよ！

勝敗を決めるのは、おつむの良いほうだぜ！

同キャラ負けた時

自分に負けるというのはやっぱおかしいぞ！

自分のパンチで痛い思いを味ねうのは気分良くねぇ。



アンジェラ・ベルテ

音声リスト

弱攻撃（パンチ&キック）	「ハァ！」
強攻撃（パンチ&キック）	「ハーッ！」
投げ技1（地上：ヘッドバッド）	「ウオーーーーーー！」
投げ技2（地上：空中：股にはさむ）	「ヤアァーー！」
ダメージ弱	「アベッ！」
ダメ--ジ強	「アベシ！」
ダメージ吹っ飛び	「アバー」
クラッシュ時（死ぬとき）	「アベバーー」
勝利ポーズ1	「アハーン」
勝利ポーズ2	「もっと楽しませてよね」
必殺技1	「ラブミーウイップ」
必殺技2	「サンダーウォール」
必殺技3	「アンジェラ・ボディ・アタック」
必殺技4	「スマッシュキック」
超必殺技5（メーターMAX時）	「ダィィーーーッッッ)
超必殺技（技中）1	「ウッシャー！」
超必殺技（技中）2	「ツン！フン！トリャァー!!」
連続技を受けたとき	「なにー！」

VS時

お梅	2度も同じ手にはかからないわよ。
お種	あら、今ごろ登場?息を整えるまで待ってあげようか。
キース	前回の服はどうしたの?あなたにピッタリだったのに。
アニー	生まれ変わった私に勝てるかしら?楽しみ！
サハド	好みのタイプよ。さぁ、いらっしゃい。
ホワイト	私のムチに歯向かえるかしら。バッファローさん！
陳念	今回もまた私のムチの餌食になるのよ。ふっふっ…
才蔵	この試合に勝ったらその仮面、取ってくれるかしら。
千滋	苦手だわ。でも倒すわ！
お志摩	あなた本当に人間なの?正体を暴いてあげるわ。
礼児	ハ〜イ！空手ボーイ。お相手よろしく。
金田朗	あら、かわいい坊やだこと。さぁ、いらっしゃい。
クララ	やさし〜くお相手してあげるわ。

勝ち

お梅	あなたの時代はすでに終わっていたのよ！
お種	余裕のない闘い方で勝てるわけないわ！
キース	前回よりも弱くなったんじゃない!?
アニー	ダメネー！次は頑張るのね！
サハド	だめよ、もっと真剣に闘わないとねっ。
ホワイト	どう?ムチ裁きがグーンと良くなったでしょう。
陳念	前よりも、ムチの扱いに磨きが掛かったでしょう。
才蔵	さぁー！私の勝ちよ。その仮面取ってくれるわね?
千滋	ホッホッホッ。私の敵じゃないわ！
お志摩	ただのおばーちゃんだったのね。期待しちゃった。
礼児	もっと練習をしなくちゃ。今度ポチと練習てみる!?
金田朗	だ・め・よ。坊や大人の世界はまだあなたには無理よ。
クララ	次はもっとちゃんと相手してちょうだい。

負け

お梅	再び負けるなんて、くやしーい!!
お種	ああ〜始めに情けかけるんじゃなかった。
キース	動きが前と違うわ！筋力がUPしたのね、すごいわ。
アニー	あ〜も〜なんてことなの、負けるなんて。
サハド	私より強い男だわ！惚れそうよ…。
ホワイト	負けてしまった…。悲しいわ〜。
陳念	私の技も向上したけど、あなたのほうが上だったのね。
才蔵	その仮面の下の素顔が見たかったわ。
千滋	苦手なものは、どうしようもないわ。だめね私って…。
お志摩	双子の母親だけあって…完敗だわ！
礼児	つ、強くなったわね！技の切れもいい。私の負けね。
金田朗	なんて子なの、私を負かすなんて！
クララ	負けたわ。少しやさし過ぎたかしら…。

同キャラVS時

ホーホホホホホ、私とそーっくりだなんてホーホホホ。

ホーホホホホ、そうなのよそーっくりなのホーホホホ。

同キャラ勝った時

やはりムチの振りが少し甘かったわね。

ボディアタックの威力は私のほうが上ね。

同キャラ負けた時

Ohー！NO！

負けたわ…。



ホワイト・バッファロー

音声リスト

弱攻撃(パンチ&キック)	「ホウ」
強攻撃(パンチ&キック)	「ホーウ」
投げ技 1	「フン！」
投げ技 2	「ドオリャ！」
ダメージ弱	「アイヤッ！」
ダメージ強	「ウララ〜！」
ダメージ吹っ飛び	「ベッカンコー〜」
クラッシュ時(死ぬとき)	「ヘボロバシビエ〜ー」
勝利ポーズ 1	「もう降参か？」
勝利ポーズ 2	「インディアンうそつかない」
負け時	「まいった」
必殺技 1	「アローショット」
必殺技 2	「フライング・エルボー」
必殺技 3	「バッハロー・ストーム」
必殺技 4	「タックルブロー」
超必殺技（メーターMAX時）	「ウララララララララ！」
超必殺技（名前）	「トルネード・トマホーク」
連続技を受けたとき	「アイタ〜ーー！」

VS時

お梅	最後に立っているのはこの俺だー
お種	一度捨てた物が再び手元に戻ることはないぞ。
キース	俺の望むところだー
アニー	いっ、いや知らんぞ（あれかなぁ）さぁ勝負だ！
サハド	それがどうしたーウダウダ言ってないでかかってこいー
金田朗	なぜ、子供がいるのだ…？
陳念	互いに手加減はなしだー
アンジェラ	なーに痛みなど、俺は恐れないぞー
干滋	俺は見た目で実力を判断するつもりはないー
お志摩	この恐怖心に勝たねばー
礼児	こちらもお前の力が上がったか試させてもらおう。
才蔵	黒い球か⁉ほしければ俺に勝つことだー
クララ	そんなことはないと思うが…。

勝ち

お梅	勝ったぞ…。勝ったんだ俺が…。
お種	最強の相手だったが…。もう過去の栄光になったのだー
キース	体格で判断した戦法は俺には通用しないぞー
アニー	何でも自分の物にしたいという癖が…。悪いなっ…。
サハド	幸運の女神に祝福のキスを、お前の負けだー
金田朗	いや〜。いい試合だった。
陳念	いつでも挑戦は受けてやろう。
アンジェラ	悲しむことはない俺のほうが強靱だった、だけだー
干滋	試すまでもなかったな。この試合。
お志摩	おっ、恐ろしい闘いだった…。勝てて良かった。
礼児	今ごろ何を言っても負けは負けだぞー
才蔵	ハッハハッこれで黒い球は俺の物だー
クララ	すまんなっ、生まれ付いてのものなので…。

負け

お梅	俺は…こいつには勝てないのか…ー
お種	執念の前に立ちはだかることが、所詮無理だったか。
キース	俺の負けだ…。
アニー	それは控え室にあったので俺が保管を…。
サハド	女神はお前のほうに微笑んだか…。
金田朗	負けた…。この俺が子供に負けた⁉うおぅ〜ー
陳念	俺の完敗だ。くやしいー。
アンジェラ	アン、アンジェラ前より凶暴になっているぞー
干滋	強いぞじーさん。酋長と良い勝負だ…。
お志摩	頑張ったんだが、やはり強かったー
礼児	修業を怠っていたことを見抜かれていたか。
才蔵	このバンダナをやろう。それで帳消しにしてくれ。
クララ	ちょ、ちょっと油断をした…。

同キャラVS時

???お前は誰だ。俺はここにいるし…???

お前こそ誰だ！よく似ている奴だ。趣味も同じか?

同キャラ勝った時

よく解らんが勝った！

納得できん所があるが、まぁ勝ったことでよしとしよう。

同キャラ負けた時

同じ、同じ行動をする相手に負けるとはー。

ヒィー俺の分身なのか…！ということは自分に負けた??



アニー・ハミルトン

音声リスト

弱攻撃（パンチ&キック）	「エイ！」
強攻撃（パンチ&キック）	「ヤーッ！」
投げ技 1（地上）	「エーーイ！」
投げ技 2（空中）	「ハァーーッ！」
ダメージ弱	「アウッ！」
ダメージ強	「アウチッ！」
ダメージ吹っ飛び	「イヤァーーン！」
クラッシュ時（死ぬとき）	「キャーー！」
勝利ポーズ 1	「美しいって罪だわ…」
勝利ポーズ 2	「失礼、ウフッ」
必殺技 1	「スワニークラッシュ」
必殺技 2	「レインボーライズ」
必殺技 3	「アニーダイナミック」
必殺技 4	「フォトンバースト」
超必殺技（メーターMAX時）	「キィーーーー‼」
超必殺技（技中）	「コズミック・スルー」
連続技を受けたとき	「オゥ　ノ〜！」

VS時

お梅	今回は絶対に負けられないわー
お種	なぜーー今ごろになって戻って来るなんて…。
キース	1年ぶりね。私に勝てたらデートの誘いはOKよ。
サハド	は〜い、お手柔らかにお願いね。
アンジェラ	まぁ〜！すごい変わりよう何か秘密があるみたいね。
ホワイト	ネエ、前の試合のとき落とし物をみた?私のベルトなの。
陳念	怪しい技は無しで勝負して頂きたいわ。
才蔵	2度目ね。1年前とは違うわよ。
干滋	Oh〜、今度はおじいちゃんがお相手だなんてー
お志摩	こっ、怖いけど…頑張ってみせるわー
礼児	体が前より大きくなった！でも問題は技だわ。
金田朗	動物と子供には弱いのよねぇー。私って…！
クララ	私のプライドにかけて、この勝負は負けられないわー

勝ち

お梅	もう無茶をするお年ではないわ。おばぁちゃん！
お種	私が頭主の座に就くことで一族のイメージが良くなるわ。
キース	ダメだわーこれじゃ私のほうが守る役になっちゃいそう。
サハド	私が勝っちゃったーふふふ、ありがとうー
アンジェラ	そのボディと引き換えに力を失ったようね。
ホワイト	汗がねえ、それを貸して、これは私のハンカチよー
陳念	前よりも怪しい技が多くなったんじゃないの⁉
才蔵	どう、私の技も磨きがかかったでしょう。
干滋	あ〜ん、ごめんなさい。つい手加減を忘れたわね。
お志摩	やった、やったわよーー私が勝ったのよー
礼児	ホーホッツー当然よね。当然の結果だわー
金田朗	泣かないで頂だい。勝った私のほうが悪いみたいね。
クララ	私のほうが一枚上手だったわね！

負け

お梅	くやしい〜ーとってもくやしい〜わー
お種	闘う力がまだ残っていたなんて、完敗だわー
キース	デ、デートはOKよ。でもこの姿では恥ずかしいわ…。
サハド	お手柔らかにって言ったのに〜‼
アンジェラ	美しさと強さ両方を手にするなんて、ずるいわー
ホワイト	勝利まで持っていかなくてもいいじゃないー
陳念	それはないと思うわ、怪しい技ばっかりじゃない。
才蔵	あなた前よりも意地悪よ。少しは手加減してよ。
干滋	あなたもあのシルバーモンスターと同類だわー
お志摩	あ〜ん、やっぱり負けたわ。
礼児	技までも強くなっていたなんて。あんまりよ。
金田朗	なぜーー私が負けるなんて信じられないわ。
クララ	技でも力でもなく、その若さに負けた…気がするわ。

同キャラVS時

まぁ、同じだなんて。でも気品は真似できないわよ

あなたこそ私の真似をしているんじゃなくって?

同キャラ勝った時

自分の顔を傷付けたくないからこのくらいで許してあげる。

そのプライドの高さに免じてこのくらいで許してあげるわ。

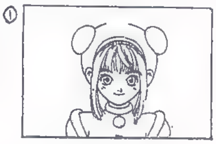
同キャラ負けた時

もーいや！勝ったときのポーズも一緒だなんて。

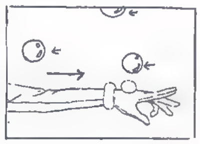
真似子さんに負けるなんて私のプライドが…。

各種デモシーン絵コンテ集＋α

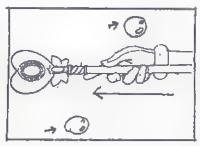
ここでは必要以上に注目をあびたクララ版オープニングの絵コンテと、あのクララ面で歌にあわせておどる背景キャラのアクション指定を一挙公開。

① 

クララ、初めはうつむいていて、
顔を上げる

② 

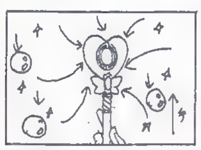
画面左から手がフレーム・イン。
しゃぼんだまは右から左へ飛んでいく。
※しゃぼん玉は最初◯で、手が止まると
◯になってふわふわ上昇。

③ 

画面右から手がフレーム・イン。
しゃぼん玉は左から右へ飛んで行く。
※しゃぼん玉の動きは上と同じ

④ 

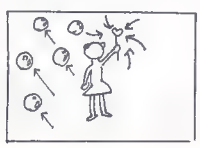
手がステッキ中心から外へ向かって
動く。3パターンでアクション。

⑤ 

ステッキの中心に星が放物線を描いて
集まってくる。
手は画面下からフレーム・イン。
しゃぼん玉は上から下へ降りていく。

⑥ 

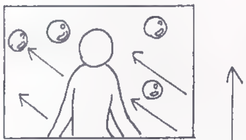
クララの全身。
⑤の続きで、ステッキに星が集まっている所。
※バックはありあわせ。

⑦ 

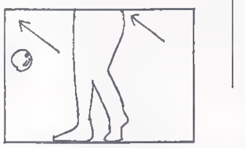
バックにしゃぼん玉が飛んで行く。
（画面右下から左上に向かって）

⑧ 

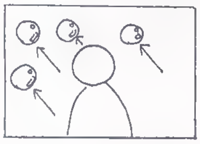
ホワイト・アウト

⑨ 

画面は下からパーン
シルエットはピンクヌキで
変身後のもの。

⑩ 

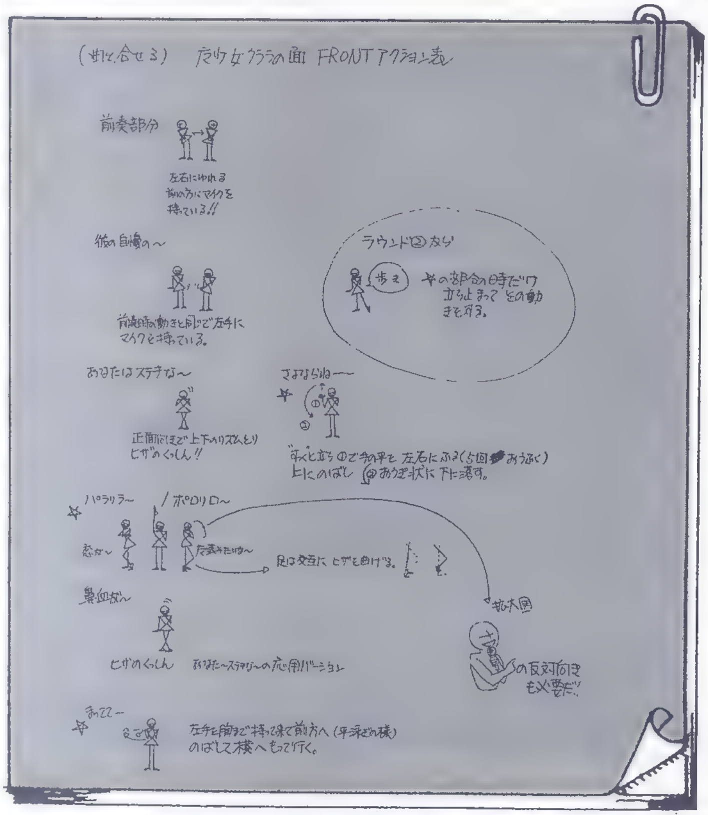
しゃぼん玉のアクションは
続いている。



ホワイト・アウト



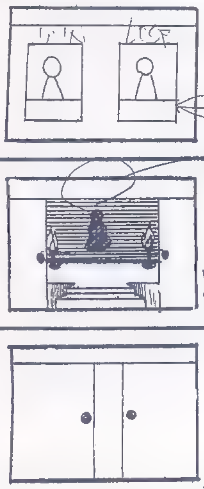
変身後のクララ登場！



今回の黒幕、お志摩は、ゲーム中要所要所にあらわれては、独り言のデモをする。その絵コンテと、負けた時の原画がこれだ。



お志摩一人言デモ1

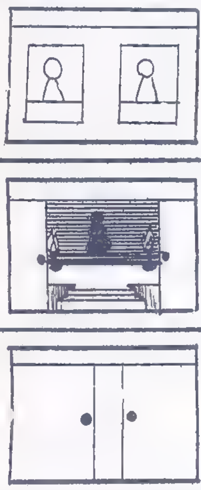


3人目を倒した後にWINNER画面。
WINNER画面の後襖が閉まり、ゆっくり開く。

炎はメラメラしている
松明(燭台)と御簾(すだれ)はフロントで。
上部には欄間、左右に襖が見えている
←セリフの入るスペース「なかなかやるな…、だがお梅に勝てるかの?」
※セリフはふつうのTEXTで、タイプライターの文字みたいに一字ずつ表れる

その後再び襖が閉まる。次に開く時のスピードは通常通り。(襖が開いた時はMAP画面になっている。)
※MAP→VSは襖、VS→GAMEはFIXで切り変わる。

お志摩一人言デモ2

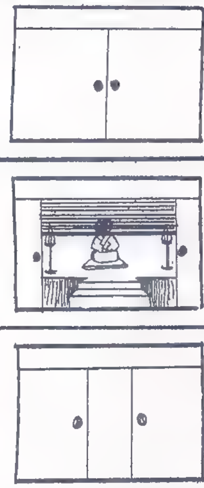


8人目を倒した後にWINNER画面。
WINNER画面の後襖が閉まり、ゆっくり開く。

炎はメラメラしている
松明(燭台)と御簾(すだれ)はフロントで。
上には欄間、左右に襖が見えている
←セリフの入るスペース「こやつひょっとすると…ふぉっふぉっ」
※セリフはふつうのTEXTで、タイプライターの文字みたいに一字ずつ表れ

その後再び襖が閉まる。次に開く時のスピードは通常通り。(襖が開いた時はMAP画面になっている。)
※MAP→VSは襖、VS→GAMEはFIXで切り変わる。

志摩登場デモ

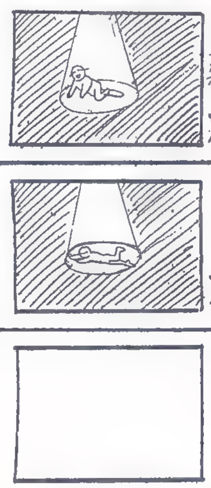


12人目を倒した後のWINNER画面の後に襖が閉まる。
開く時はゆっくりと。

御簾がスルスルと上がっていくと除々にお志摩の姿が見えてくる。
炎はあいかわらずメラメラと。
→セリフの入るスペース「わしがあの双子の東の母、豪血寺お志摩じゃ」
御簾がお志摩の首の所くらいまで来ると…

襖が閉まり、開いた時はMAP画面になっている。

志摩負けたデモ



セリフの入るスペース
「負けはせいはせねば この計画は完璧だったのに…さすがは豪血寺一族の血を引く者じゃ…」
スポットライトは普通のベタで点滅等無し。
背景は黒ベタ

(ガクッ)

画面はこのままブラック、アウト(フェード、アウト)する。

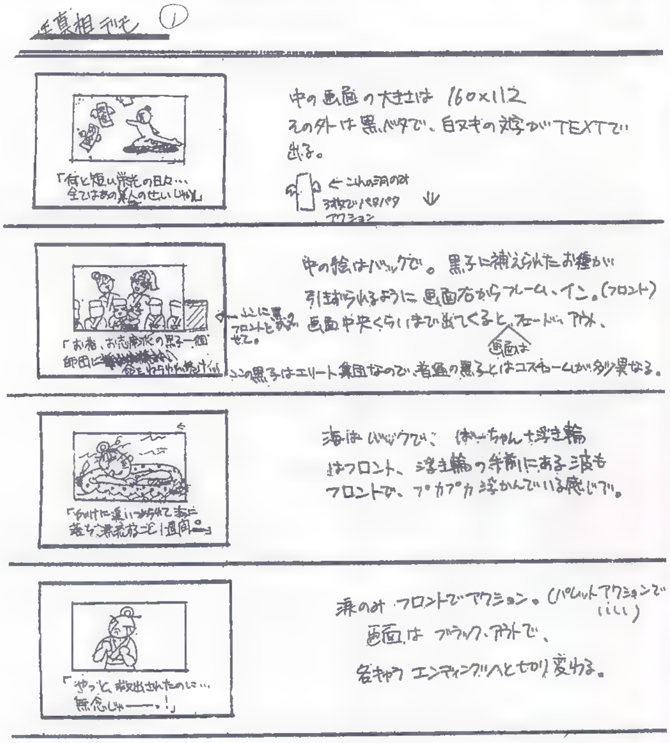
次のお梅登場MAP画面へはFIXで。
※ボス扱いなのでお志摩に勝ったWINNER画面は無し。







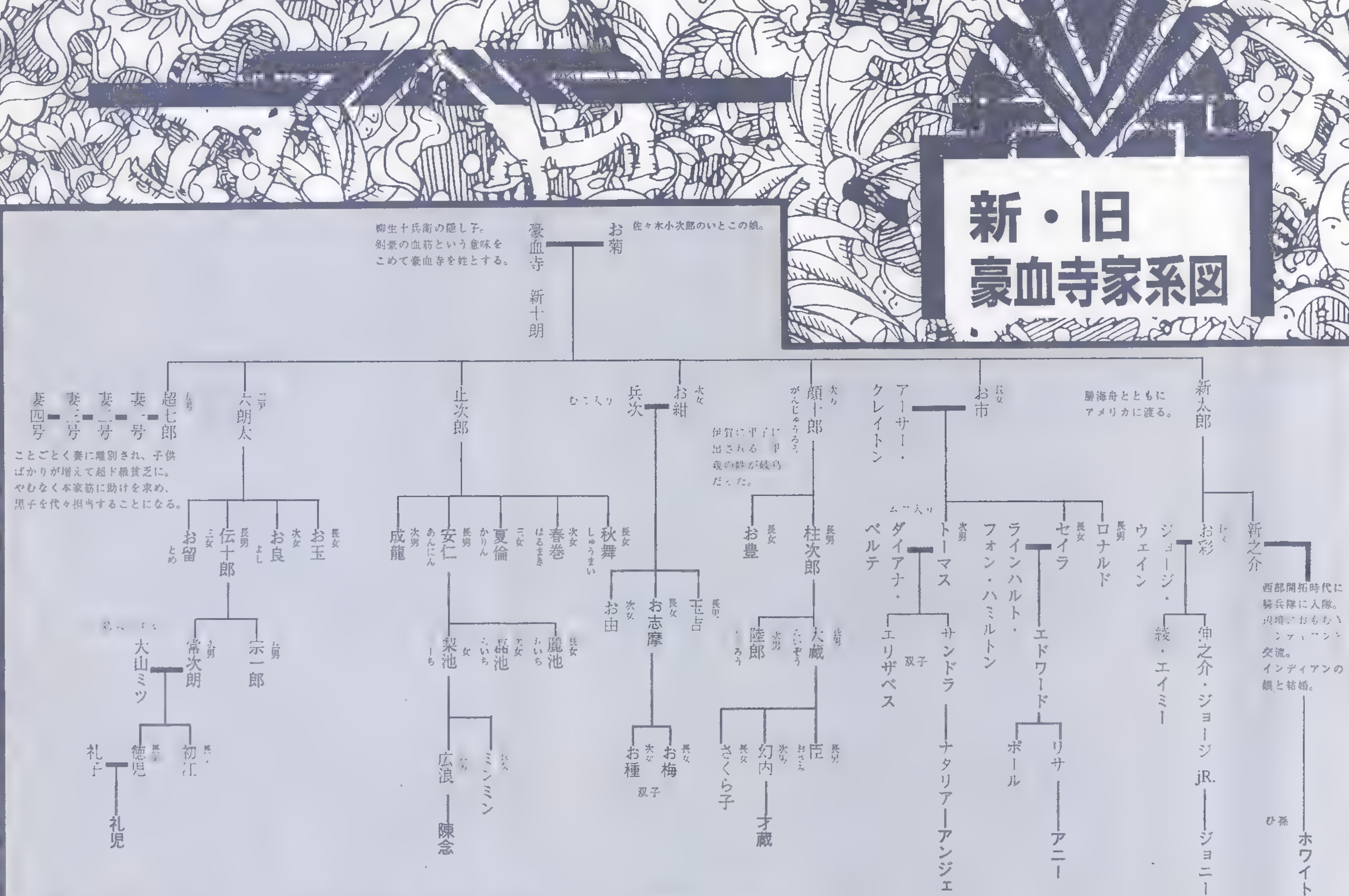
こちらはラスボスお種の登場デモと、負け時のデモの絵コンテと原画。しかし、こんだけ強いお種をよく誘拐できたなあ…。







新・旧 豪血寺家系図

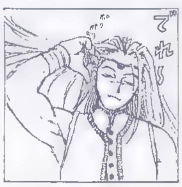


豪血寺一族家系図（人物相関図）

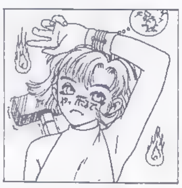
お菊と新十朗から始まった豪血寺の歴史。その流れは海外にもおよび、第１作では登場キャラの半分が外人さんであった。



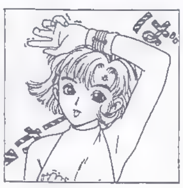
サハド・アスラーン・リュート



サハド・アスラーン・リュート

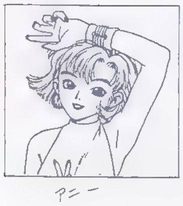


アニー



アニー

勝ちゼリフ案の横についていたナゾのイラスト。サハド、なんかカワイイんですけど。



アニー



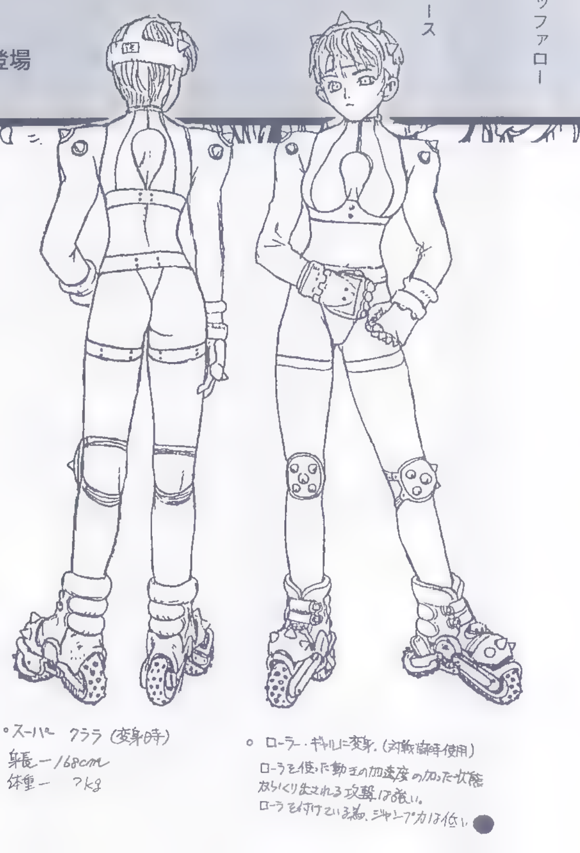
アンジェラ



アンジェラ



アンジェラ



豪血寺一族2 家系図（人物相関図）

実は豪血寺一族には忘れられた男がいた。その名は捨八。彼の子孫は新たな挑戦者として登場する。

新十郎 ― お菊

六男（第八子）捨八（すてはち）
死産だったため、一旦は墓に葬られるが息をふき返す。
墓守の佐七が発見、育ての親となる。
捨八、と命名。

長男 鈴之介
親ののれん（簪篭屋）を継ぐが遊ぶことをおぼえてしまい外人と遊び回る。家をおかみにまかせ外人に教わり写真屋を始めるが、旅さきで死去。

次男 定吉
吉原で人気No.1のかんざし屋。
その腕を買われて、おいらんとパリ万国博に。
そこでとあるアラブの王様に気に入られて、おかかえのデザイナーになる。
研斬姓を名乗る。
ベリーダンスの女王と言われたサハド・アスラン・ナディアと結婚。

三男 捨佐衛門（すてざえもん）
名前に反抗して家出。
横浜から漁船に乗って大阪を目指すが、四国に。
その後九州の長崎へ。
出島で版画屋を開く。
（お土産専門店のはしり）
長崎で結婚。
鈴木姓を名乗る。

捨佐衛門の子：長女 お蘭、長男 鱈衛門（たらえもん）、次男 桜次朗（おうじろう）、三男 求作

紀ノ屋文吾 ― 次女 双葉

双葉 ― 求作
三男の求作が父の店を継ぐ。
仕入れでロシアにゆくが、そこでロシア革命が勃発。同様にロシアに来ていた紀ノ屋文吾（45）と共に脱出。文吾にいたく気に入られ、娘をもらってくれとたのまれ結婚。

求作・双葉の子：長女 あおい、長男 元樹
元樹：柳の木の下で、拾った。

あおい ― 花小路錬三郎（嫁入り）
あおい・錬三郎の子：長女 紋子（あやこ）、次女 登美子（とみこ）

紋子の子：長男 貢（みつぐ）、長女 クララ
12才違いのため、妹に超甘の兄になってしまった。



定吉の子：長女 ウルド、長男 ローレンス、次女 ヴェルナンディー、三女 スクルド、次男 タッタ

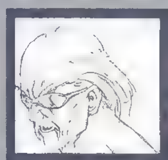
タッタ ― ダレル
ウルド ― 長女 コレット

ダレル ― コレット（姉さん女房）
ダレル・コレットの子：長女 フランチェカ、次女 ソフィア、三女 セーラ、長男 サハド



鈴之介の子：鈴之進、月之丞（家を継ぐ）
鈴之進：父にひきずりまわされたあげく父は死亡。旅先にて結婚。

鈴之進の子：長男 徳之進、次男 千滋、三男 春樹、長女 お彩（さえ）
千滋 ― お梅



お梅と結婚させられるが、2週間で家出。
ひょんなことから才蔵の伯母にあたるさくら子（当時7才）が犬に追われているところを助ける。
そこから破鳥家のつてで忍びの山にこもり妖しげな術を修得。その後、じいちゃんとなる。

春樹 ― 周作 ― 治
治の子：長男 卓（たく）、三男 健次（けんじ）、三男 猛（たける）、四男 金田朗



頭主の座は、もらった。





豪 攻 略







HANANOKOJI KURARA
花小路 クララ

行け!!魔法少女

対戦攻略
いやいやいやー!!

担当：花小路クララ
と
マジカルトロッコ

(黒)魔法の技 ドリーム

私、花小路クララ。13歳中学一年生。性格は人よりちょっと計算高くて、ちょーっと破壊的ってトコかな。テヘ♥

あるとき、ヘンテコな占い師から魔法のステッキをもらって、魔法格闘家になったんだけど、ワルいやつらと戦えーなんて言われちゃって(注・言われてない)不安タラタラーって感じ。

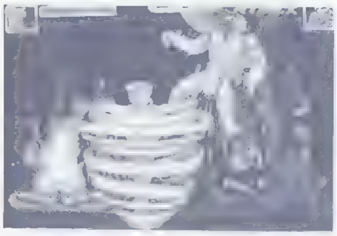
でもまぁ、なんとかなるっしょ!キャハハハハハハ。

「クララのヒミツ、教えてア・ゲ・ル」

と、言う訳で、悪の妖怪老婆やナマグサ坊主、インチキ忍者に色キチャンキーどもを屠り倒すために、今日もクララちゃんは戦っちゃうのよ♥

まずは私の必殺技の使い方を教えちゃう。

ドリームマインドブーメランは中・遠距離牽制用の武器よ。これで跳ばせてミラクルアタックやドリームターンアタックで撃墜して、相手を血の海に沈めちゃえ!


遠距離の対空はドリームターンでOK♥

でもあんまり頻繁に使っていると、攻撃パターンが単調になってしまうから適度に使ってね。

ミラクルアタックは、オロカな愚民どもに、このクララちゃんが正義の鉄槌を下しちゃうっていうステキな技よ。

攻撃判定が出るのは一瞬だけど、出るのが早いから相手の突進を止めたり、不作法な足払いを潰したりできるの。ホンの一瞬だけ無敵時間もあるのよ。


連続技のシメには最適。当たれば転んでくれるところもグッド。

連続技のシメにも使えて、立ち技からだと立ち小パンチ×3キャンセル・ミラクルアタックがお手軽よ。大キックで跳び込んで・小足払い・ミラクルアタックも簡単。小技からどんどんつながるので、クララ、これで痴れ者どもを撲殺しちゃう。

ドリームターンアタックは、横に張り出している部分は強いけど、足元と本体を攻撃されると弱いの。対空として使う場合、あまり敵を引き付けすぎると潰されちゃうので注意してね。注意しなきゃ仕置。

「ラブラブ通常技」

クララ、女の子だから、あんまり手足のリーチが無いの。

一応、手にはステッキを持ってはいるけど、これで人を傷つけたり殴打したりなんてコト、考えただけでもクララこわーい(嘘。殴りまくり)。

とにかく、私はリーチが無いの。足払いだってあんまり強くないし、立ち技だってあんまし役に立つのがないの。

…しかしー使える技だってあるのよ。ジャンプ攻撃は小キック・大パンチ・大キック、これらすべてが2段攻撃になっているのでーす。


しゃがんでいる相手には、昇り大キックが当たるよっ。

大キックで跳び込んで、小足払い・大足払いであらあら不思議、簡易4段攻撃の出来上がりよ。

大パンチは引き付けて出せば空中でも2回ヒットするの。判定も強いしもうバッチグゥ。

ダッシュ大キックは2段回し蹴りになっているのよ。2段目にミラクルアタックなどでキャンセルをかければ、そこそこ使えちゃう♥


強パンチで空中戦に臨もう。実は空中投げも狙いやすいのよ。

「究極魔法・スターダストレボリューション」

相手をアヒルや小ブタちゃんに変えて、瞬殺できてしまうトレビアンな技よ。


跳び込んできたら…、


ミラクルアタック!!ザマ見よ。

スピードが遅い飛び道具なので、みんな滅多に当たってはくれないの。そこそこ工夫して使わないとダメね。

この技は出したと同時にキャンセルをかけられるから、思い切って敵の至近距離で出してみて。敵が跳び込んできたらこっちのもの、素早く技のモーションをミラクルアタックでキャンセルするのよ。

トンカチで敵を撃墜したら敵はそのまま吹っとばされて、流れて行く星屑に空中で接触。次の瞬間にはもう小ブタちゃんね。クスクス。ザマーってカ・ン・ジ♥

敵を変身させたら、ジャンプ小キック→しゃがみ小パンチ×2→しゃがみ大パンチなどで虐待しちゃえ。

「ドリームカルチャーカラフルチェーンジ!」

対戦においては、どんどんミラクルデスキッスを出して変身を狙っていこうーでも技自体スキが大きいので、至近距離から出したりしたらクララ泣いちゃう。

うまく変身できたら、スパークセイヴィーング(小)、スパークバリアーを使ってドンドン押していくのよ!


このスパークバリアー連打でも、かなり有効。

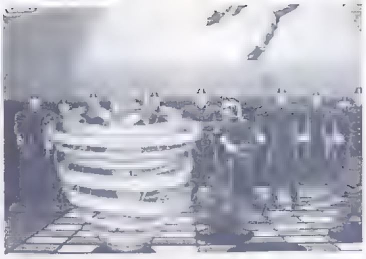
ジャンプ大キック→小足払いキャンセル→スパークバリアーなども強いのよー。

素敵な王子様 まあってて

おそらく、今全国で使用頻度No.1であろう花小路クララ。やってみると分かると思うが、見た目に反して結構テクニカルなキャラなのだ。
うわついた軟派な心ではクリアできんぞ。ここは硬派にビシッと決めて、クリアを目指そうではないか。

VS 大山礼児

しゃがみ大パンチで礼児の昇燕舞を誘い、ドリームターンアタックで落とす。
昇燕舞には一方的に打ち勝てるが、何故か礼児の通常技には負けてしまうので注意。



昇燕舞は必ず落とせるが通常技には負けちゃうのよん。

VS 陳念

至近距離の立ち小パンチで呪縛符を誘い、ジャンプ大パンチで跳び込もう。
ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ×2キャンセル・ミラクルアタックでシメ。

VS 破鳥才蔵

間合いが離れていたら大パンチで跳び込んで、近かったら接近してきたところにミラクルアタックをかましてやろう。
才蔵の起き上がりにミラクルアタックを重ねておくのも有効。

対CPU

♪彼の自慢のこのお色気で

担当：パステルトロッ子

VS アニー・ハミルトン

うろうろしながらアニーのフォトンバースト&レインボーライズの自爆を待とう。

VS ホワイト・バッファロー

2段ジャンプで跳び込んで、小キックで攻撃。奴の立ち大キックを跳び込すよーにね。



一定間合いに入ったらトンカチで殴打。

VS キース・ウェイン

しゃがみ大パンチなどでジャンプを誘い、ミラクルアタックかドリームターンアタックで落とす。
小足払いを出していると、勝手にスパイラルキックを出してくるので、これをガードして投げてもよかろう。

VS アンジェラ・ベルテ

ジャンプ大パンチで連続的に跳び込もう。何故か当たってくれるぞ。



ステッキで殴殺。連続して跳び込め。

VS 豪血寺お梅

画面はしでウロウロしていればお梅は流星乱舞弾を出してくるので、それを2段ジャンプで跳び越えて攻撃。
ジャンプ小キックで入って↓小足払い↓大足払いとやって、再び間合いを取り直して乱舞弾を待つべし。

VS 花小路クララ

相手の飛び道具のスキをみて、ジャンプ大パンチで特攻。タイミングを誤るとミラクルアタックの洗礼を受けるから注意だ。

VS 弧空院千滋

しゃがみ大パンチなどで片飛脚を誘い、ガードした後に投げ捨て。

VS 弧空院金田朗

しゃがみ大パンチなどで金の字のジャンプを誘い、ドリームターンアタックで落とす。



これもドリームターンアタック。早めにね。

VS サハバ・アスラーン・リュート

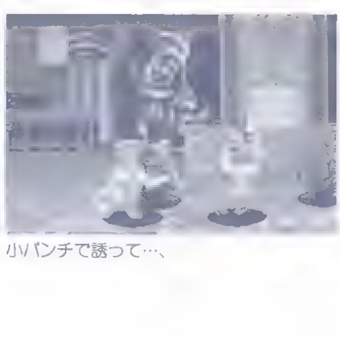
こ奴はホイホイ跳び込んでくるから、ミラクルアタックでポコポコ落としてやろう。
あと、ジャンプ小パンチで跳び込んでも、アピア・チャチャの出かかりを潰せるぞ。

VS 豪血寺お志摩

流星弾を跳びこすよーに、2段ジャンプキックで跳び込もう。それから連続技!!
威嚇砲はしゃがんでいればあたらないぞ。

VS 豪血寺お種

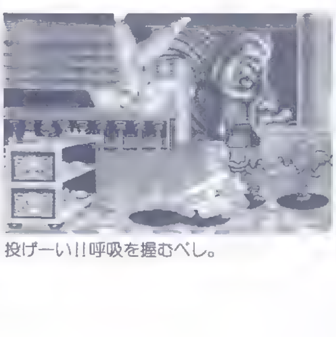
難敵だ。とりあえず、お種がしゃがみ前進してくるときには投げ勝てるという特性を生かして戦おう。
ラウンドスタート時などはお種は非常に前進してきやすいので、始まったらすぐに投げを狙え！
投げたらこっちのもの(？)すばやくダッシュしてお種との間合いをつめる。そしてしゃがみ小パンチを出すと、たいていお種は岩砕歯を出してきて、そのあとしゃがみ歩きで前進してくる。そこをひきつけて投げ。



小パンチで誘って…、



前に歩いてきたところを…、



投げーい!!呼吸を掴むべし。

いきなり流星乱舞弾や森羅鏡を出してくる場合もあるが、そこはきっちりガードするなりかわすなりして対応しよう。
とにかく、接近してきたお種を投げるタイミングを掴むことが重要だ。自分から投げに行くと、ダッシュキックなどで酷い目にあわされるので注意。

KOKUIN KANJI

孤空院 干滋

孤空院干滋「爆絶逆襲伝」の巻

対戦攻略

シルバーファイター推参!!

担当：干滋さんとト老コさん

ワシじゃ。ワシじゃよ。銀河一のナイスロートルにして一族一のいぶし銀、泣く子も鼻血で逃げ出す孤空院干滋とはワシのことじゃ。

豪血寺のボンクラどもに口では言えぬヒドイ仕打ちを受け続けて早50年…今こそ復讐のときー

とうをぅー（変身SE）

ふはぁぁぁぁぁっー見よっ、この鍛えに鍛えた打撃用筋肉、ガンダリウム合金をも貫く深紅の赤フン、そしてそして、いつもファンサービスを忘れぬこのラヴリーなカメラ目線、リベンジ態勢は万全じゃー！

たとえマゴとて容赦はせぬぞ、あの妖怪ババアたちにも目にもの見せてくれるわ!!

復讐の手引きその一
「小技を駆使せよ！」

ワシの特長として、リーチが長い上に連打可能な小技群がある。

特に弱パンチは地上戦、空中戦ともに威力を発揮するのじゃ。一度でもペシリと入れば連続して4、5発は余裕で入るし、そこから弱足払い↓強足払いや強パンチキャンセル片飛腿に繋げられるぞい。



この弱パンチが強い!!これを主力兵器にせよ。

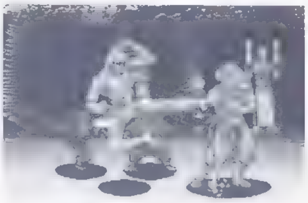
対戦においてもスキの多い強技を使うより、小技主体で攻めたほうが絶対お得じゃ。

ケツの青いヤングどもは一発一発のダメージに騙されて、大攻撃主体で対戦に臨みたがるが、チリも積もれば山となる。小技を使うのじゃ。

復讐の手引きその2
「技の間合いを極めよ」

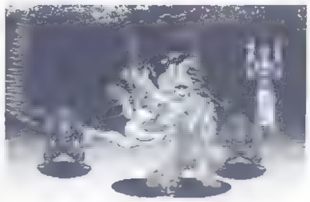
ワシの技はわりかし全てにおいてリーチがある。大技にしろ小技にしろだ。

これにより常に自分の有利な間合いで試合を進めていけるっちうワケじゃ。相手の動きをよく見て、相手が技のモーションに入る前にペチリと潰してやれい。



この立ち大キックもリーチがある。使ゑ。

相手との間合いを一気に詰めると言えばダッシュ攻撃じゃが、パンチ系のダッシュ攻撃はご法度じゃ。ワシのドリーミーな胸板でボデープレスをかますアレじゃが、ガードされたらいかにワシとて大ピンチなのでな。



うっはーガードされたらオシマイじゃー。

よって、遠距離からのダッシュ攻撃はキック系のスライディングに限定したほうがいいじゃろう。

片飛腿も奇襲技には最適じゃが、タメ技でとっさに出せぬ上、ガードされた後のスキが多い。ワシのチャーミングなカメラ目線を拝みたいのはわかるが、連続技のシメに使う以外は控えたほうが賢明じゃ。



確実に当てよ！当てねば死。

復讐の手引きその3
「屈辱を与えよ!」

技・経験・運・そして心理戦を極めた者だけが、対戦台で勝利の栄誉を受けられる。

負けず嫌いや貧乏人や、0コンマ一秒でも長く対戦台に座っていたかったら躊躇してはならぬ。あらゆる手段を使って勝利をもぎとるのだ。

とりあえず一尺布打。これは手軽に使える屈辱技である。出るまでに時間がかかるのが難だが、とりあえず技がでれば一安心だ。コマンド技ゆえポンポン出せるのは心強い。

中距離の牽制技にも使えるし、遠距離から跳び込んでくる敵にもなかなか有効じゃ。

しかし、乱発すると読まれてキューなので、要所要所で



画面端まで届くしスキも少ない。使エ。

フンドシを食らわせて、相手の心をやみくもにかき乱せ。

そして爆裂放屁。当たろうが外れようが、コマンドを入力してしまえばそれっきりと言う、まさにバクチの極みなる博徒ご用達の一発奥義である。



確実に当てよ!!当てねば本当に死。

当たるか削られるかで、相手がくたばってくれれば言うこと無しなのじゃが、ワシがヨボヨボッた所に怒りの制裁を加えられたら、それこそえらいこっちゃ。

爆裂放屁を出すときには、必ず相手を仕留める覚悟で出すべし。当たればその時点で勝負はワシの判定勝ちじゃ。

復讐の手引きその4
「強いぞ竜口壁」

竜口壁。形態はあのクララとかいう小娘の持つドリームなんたらという技に似ておるが、その判定の強さは次元違いにワシのほうが強いのじゃ。

対空にはもちろんのこと、飛び道具すら全く受け付けないのじゃよ。ヒャーッヒャ。

密義筋収体を打った後、すぐにレバー下に溜めておき、



とにかく強い!!でも出終った後にスキがあるから注意じゃ。

跳んで来た相手には竜口壁。常識じゃな。

ほとんどの敵の空中・地上の突進技には打ち勝てるので、スキあらばレバーは下に溜めておくのじゃぞ。

対CPU戦

基本は小パンチ連打

担当：カイザー矢野

ワシである。ジジイフェチは一生使い続けるべし。

CPU戦で勝ち進むためのコツは、まず、爆裂放屁を使わないこと。クリアのためにはヨボヨボ状態は不用だ。

次に、連続技を覚えよう。相手のスキや、ジャンプで跳び込んだあとなどに、しゃがみ小パンチ2〜4発、立ちパンチ2〜3発または、しゃ



しゃがみの小パンチから…、



しゃがみ大パンチを入れる。または立ち小パンチ連打でも可。

がみの大パンチが連続で決まる。

これを頭に入れた上で、キャラ別の攻略法を読もう。



こうなれば、しゃがみ小パンチが連続で決まる。

VS 豪血寺お梅

お梅に対しては、ひたすら画面のはじで待つ。

ひたすら待っていると、お梅は一度止まってからダッシュで突っ込んでくるので、そこに立ち強キックをタイミングよく当てる。

VS 大山礼児

筋収体を出すと、昇燕舞を出してくる。それをガードしたら、立ち強キックを出し、キャンセルで密義筋収体を撃つ。これをくり返せばよい。

VS 陳念

小キックで跳び込んで、しゃがみ小パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル竜口壁を出す。すると勝手に当たってくれる。以後くり返し。

VS 破鳥才蔵

竜口壁の強を出すと勝手に当たってくれる。体力がリードしたなら、すかさずしゃがみの小パンチを連打。これで才蔵の動きは止まり、勝てる。

VS キース・ウェイン

密義筋収体を出すと、ナックルボマーで抜けてくる。それをガードしたら、しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→キャンセル筋収体。以後くり返しだ。

VS アンジェラ・ベルテ

とにかく2段ジャンプから小キックで跳び込み、連続技を狙おう。バックジャンプ〜前ジャンプ等を使いこなせばいける。



サンダーウォールをおそれるな！出てても大丈夫だ。

VS ホワイト・バッファロー

アンジェラとほぼ同じ。アンジェラよりこちらのほうが楽だ。

VS アニー・ハミルトン

離れて飛び道具を連発していると、アニーが2段ジャンプするときがある。このときにすかさず前ダッシュして着地点に入り、投げを決める。以後くり返し。

VS 花小路クララ

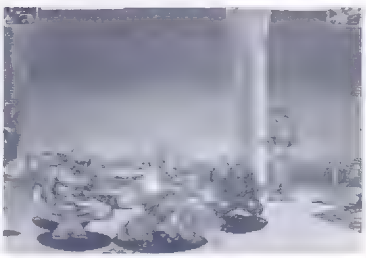
端〜端まで離れたところから2段ジャンプで跳び込み、小キックから連続技を入れよう。近いとミラクルアタックを喰らってしまう。

VS 孤空院千滋

立ち小パンチで、片飛腿を誘う。

ガードしたら、大足払いで転ばせて、起き上がりに再び大足払い（遠）を重ねておこう。これで再び片飛腿を誘うことができる。

VS サハド・アスラーン・リュート



しゃがみ小パンチを入れる。投げようとすると投げ負けるぞ。

画面のはじで、しゃがみの小パンチをたまに出していると、跳んでくる。

跳び込みをガードしたら、着地するところにしゃがみ小パンチを当ててやる。さらにしゃがみの大パンチを連続で当てると効果的だ。

VS 孤空院金田朗

こいつは強すぎるので、必ず1人目に持ってこよう。1人目なら基本の連続技だけで楽勝。ルーレットの目押しを極めろ。

VS 豪血寺お志摩

しゃがみ小パンチを連打していると、お志摩は跳び込んでくる。

跳んで来たと思ったら、大足払いで落とす。これが対空技になるのだ。

威嚇砲は当たらないので大丈夫。星流弾はちゃんとガードしよう。



大足払い。失敗しても威嚇砲には当たらない。

VS 豪血寺お種

ラスボス。

気をつけるのは、星流乱舞弾と森羅鏡。この2つの技を出されたら、2段ジャンプですばやく跳ぼう（垂直ジャンプが良い）。

あとは、奴が近づいてくるのをしゃがんで待って、いったん止まってから近づいて来たときに、投げを狙う。それ以外のときは小パンチで追いはらおう。近すぎるとすいつ



このへんで止まってくれれば、



近いと、すいつかれるぞ！

いてくるからだ。

…と、まあこんな感じ。ページ数の都合であまりくわしく書けなかったが、この基本さえ押さえておけばOK。

GOGETUJI OSHIMA
豪血寺 おお志摩

対戦！豪血寺 お志摩 真・ババア伝

79歳？まだまだ甘いワ！人間、100を過ぎてからが勝負よ。一世紀を駆け抜けたワシの底力、とくと思い知るがええ。ヒョヒョヒョヒョ。

ちいとばかり一族の若造どもに甘い顔をしておったら、最近はつけあがるだけつけあがりおってからに…ここらでキッつぃ灸をすえとく必要があるのぉ。うっしゃ、一つこのワシが地獄の定めを教えてくれるわい！覚悟せ～い。

戦え！究極老婆オッシマー

双子のように変身なんぞに頼っとるうちは、まだまだヒヨッコじゃ。ワシの戦闘能力は常に100パーセント、これがワシの強みなのじゃ～。

では、このキラーマシーン、お志摩の闘い方を伝授してやろうかねぇ。ヒャヒャヒャヒャ。

『始めに流星弾ありき』

遠距離の牽引技は流星弾でキマリじゃ。とっさの対抗技にもなるしの。スキあらば流星弾をどんどんブチ込んでやれい。

しかし接近戦では多用できぬ上、背の低い奴やダッシュ攻撃の強力な輩には乱用できぬぞ。

小・大では小のほうがよい。考えて使うがよい。

めするぞえ。例え飛び道具で打ち消されたとて、物量作戦で攻めれば次の流星弾がヒットしてくれるであろうからな。ヒエッヒエッ。



跳び込み防止用じゃー。

対戦戦略

行け101才!!

担当：お志摩さんとトロットさん

『次に威嚇砲の音を聞く』

この威嚇砲の使い方次第で、ワシの戦闘の力は格段に撥ね上がるぞえ。

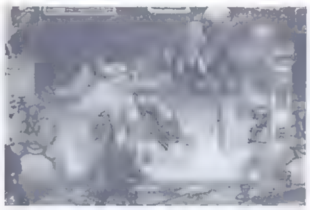
まずスタンダードな使い方として、空中で技を当ててからキャンセルして威嚇砲を出すというものじゃ。大パンチや小キックなどにキャンセルがかかるぞえ。



小キックをすかさずキャンセル。

特に垂直大パンチはジャンプしてすぐに出すと、しゃがんでいる相手に当たり易いのじゃ。これはキャンセルして威嚇砲、相手の起き上がりなどには効果絶大じゃ。

2段ジャンプでフェイントをかけて出してもいいし、相手を跳び越すようにジャンプして、空中で振り向きざまに出すのも有効じゃ。



相手の背後に回り込むようにして出せーい。

第37話『接近戦の悪夢』

次に接近戦じゃ。遺憾なことに、ワシの通常技はリーチがない。したがって、接近戦を挑む場合には、何とかして相手のフトコロにもぐりこむ必要があるのじゃ。

ジャンプから跳び込む場合には、小キックで跳び込むのがよかろう。技が出ている時間が長い上、判定も強い。



跳び込みは小キックが強いぞえ。

ヒットすればそのまま小足払い→大足払いとつなげられるのじゃ～。ただ跳び込むだけでは能が無いので、前述の威嚇砲をうまく組み入れて跳び込むべし。

後はダッシュ攻撃で強引に接近…と行きたい所じゃが、ワシのダッシュキックはあまり優れておるとは言い難い。あまり信頼せぬほうがよいぞ。

そしてめでたく相手のフトコロに入ったならば、小技で相手を固めつつ、岩砕髪を使って押していくのじゃ。一応、小パンチ→大パンチ→天舞脚などが接近戦用の連続技。

岩砕髪は飛び道具も貫通するので、中間距離での牽制技としても使えるぞえ。



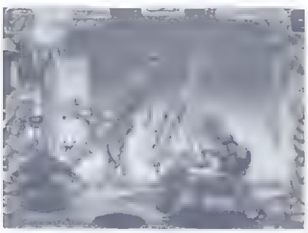
ミドルレンジの牽制、削りに使えー。

『天を貫くババア対空』

通常技では、今一つ信頼できる対空技がない。距離が遠かったら岩砕髪で落とせるが、相手の跳び込みが近すぎたら潰される可能性大。

天舞脚を使用してもよいが、出遅れて、相手に地上でガードされたら終わりじゃ。当たれば問題無しじゃがの。

強引に流星弾で落とすのも一つの手。最低でも相打ちには持っていけるのはずじゃ～。



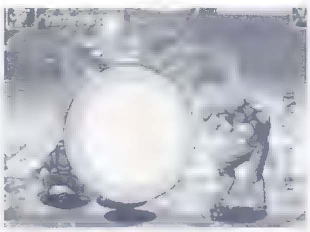
ノオッ!!外れたらしまいじゃ！

『発動！破霊彗星神』

この一発奥義の性質として、飛び道具を貫通していくというものがある。当然、相手の飛び道具と同時に出して、硬直している相手をはじき飛ばしてやるのが理想じゃのう。

わりかし技の判定がデカいので、空中にいる敵にもぶつけ易いというのも利点の一つ。

出かかりに少しタイムラグがあるので、対空兵器として使うのは難しいものの、出てしまえば強いし早いしなので、『相打ちオッケー』の精神で出してもかまわぬ。



飛び道具をブチ消しつつ突貫！

『栄光の日々よ再び』

あと、特殊なのが投げ技。投げるときには画面の中央に向かって投げるのじゃ。相手が転ばないので、画面端で投げると逆襲されるぞえ。注意。

流星弾と威嚇砲をうまく使いこなし、若造どもにカツを入れてやるのじゃ～。



画面端へ投げちゃいかーん。

そーじゃーワシはこわーいばーちゃんじゃー

CPUはキビキビ動いて結構強いのに、いざ自分で使ってみると、イマいち弱いお志摩。

まあ現実ってこんなもんだ。メゲずにCPUを蹴散らして、年功序列の力を一族に示そう。

対CPU

流星弾で固めてしまえ～

担当：トロッコ松沖

VS 大山礼児

間合いが遠かったら流星弾で牽制、接近してきたら大足払いで対応せよ。

VS キース・ウェイン

遠距離から跳び込むと、キースはローリングキャノンで対応してくるので、それに威嚇砲を合わせせよう。

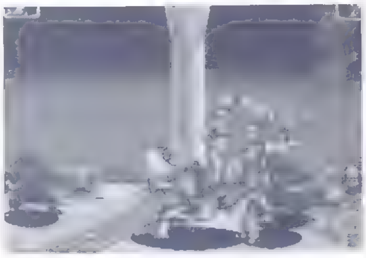
小足払いでスパイラルキックを誘って、ガードした後投げ捨てるのもよい。



これをガードした後、しかる後に投げ捨てーい。

VS ホワイト・バッファロー

バッファローの立ち大キックを跳び越すように調整して、ジャンプ小キックで跳び込む。ヒットしたら小足払い→大足払いにつなげよ。これを2セットブチ込むと気絶してくれるぞ。



連続技の最後は強足払いでシメ。

VS アンジェラ・ベルテ

流星弾で固めてしまおう。接近してきたり跳び込んできたら、威嚇砲で対応だ。

VS アニー・ハミルトン

こちらから攻めないで、アニーのスキが生じるのを待つ。もちろん、フォトンバーストとレインボーライズの落ちぎわを狙うのだ。

VS 破鳥才蔵

積極的にジャンプ小キックで跳び込んで、連続技を狙おう。一度才蔵を転ばしたら、起き上がりに合わせるようにして小キックで跳び込んで、小足払い→大足払いとつなげよう。

跳び込む際には才蔵の獄炎昇流弾、ジャンプ大キックに注意。



連続的に跳び込んで追い詰めるのじゃ～

VS 陳念

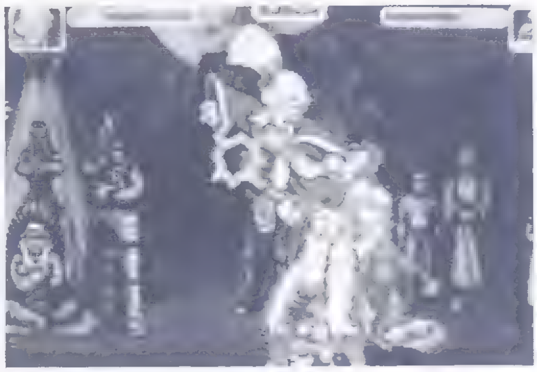
立ち小パンチで呪縛符を誘い、間髪入れずにジャンプ小キックで跳び込む。あとは連続技を忘れずに。

VS 豪血寺お梅

遠い間合いで待っていると流星乱舞弾を出してくることが多いので、それに合わせて、弾を跳び越えるようにしてジャンプ小キックで跳びこむ。

それ以外は手を出さないほうが無難だ。

2段ジャンプなどで跳び込んで仕置け～



VS 花小路クララ サハド・アスラーン・リュート

近い間合いからジャンプ小キックで跳び込む。立ち小パンチで飛び道具を誘い、スキを見て跳び込むのが確実で安全。

VS 弧空院金田朗

大足払いがギリギリ当たる間合いから攻撃。一度転ばせたら、金田朗の起き上がりに大足払い重ねでラッケー。

VS 弧空院千滋

大足払いで片飛腿を誘って、ガードして投げるなり小足払い→大足払いと入れるなりして屠り倒してやれ。

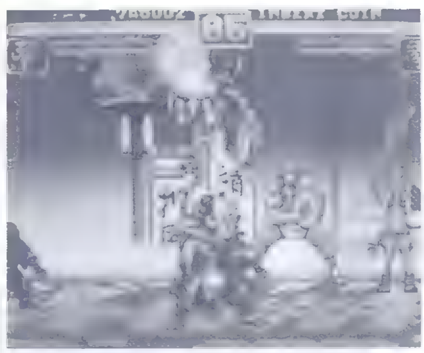
VS 豪血寺お志摩

もう一人の自分だ。だが恐るることなかれ。ここで負けても我々にはコンティニューと言う強い味方が…ってそれでは解決にならんのでサクッと倒すべし。

気を付けたいのは対空流星弾と不意に出してくる一発奥義。

まず、2段ジャンプ小キックでお志摩の流星弾をかわすように跳び込む。お志摩をめくるような感じで跳び込むとベター。ケリが当たったら連続技だ。

あと、流星弾をジャンプでかわした後、お志摩の眼前に着地すれば、天舞脚を誘える。お志摩が画面端にいった時には、これで誘って自爆させせよ。



天舞脚を誘えるのじゃ～

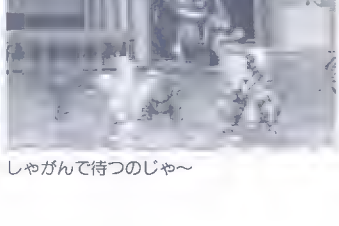
VS 豪血寺お種

投げを狙って戦う。お種がしゃがみ歩きをして接近してくるときには、かなりの割合で投げ勝てるーのだよ。

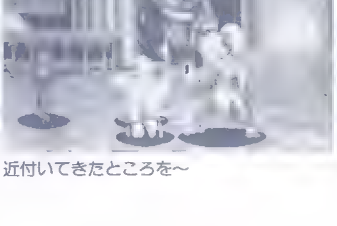
ただし、こちらから積極的に投げにいったら逆襲されるので、近寄ってきたのを待って、「投げ間合いに入った」と思ったら、ちびっとだけ前に歩いて投げるのだ。

お種に接近してから、しゃがみ小パンチを出して岩砕歯を誘う。岩砕歯の後、お種はかなりの確立でしゃがみ歩きをして前進してくるので、それを投げるのだ。

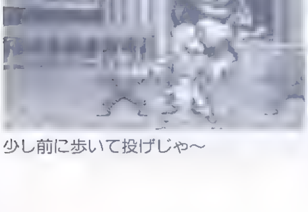
でもしゃがみ小パンチで誘う間合いが近かったら逆に投げ負けるので、一定間合い距離をおいてから誘うべしー



しゃがんで待つのじゃ～



近付いてきたところを～



少し前に歩いて投げじゃ～

SAHADO ASRAN RYUTO

サハド アスラーン リュート

多彩な魔法と通常技を使いこなせ。

サハドアスラン リュート 溜め溜め対戦術

こんにちは。私はサハド・アスラン・リュートというレバノンからきた若造です。

今日は皆さん方が私の強さのほどを知りたいということなので、とりあえず解説させていただきます。

…魔術のヒミツですか？

私には魔術が使えます。いや、プラズマではありません。魔術です。

とりあえず、魔法の剣を投げるダガーショットとサーベルショットというのが初歩の術ですが、ややスキが多いので乱発はできません。できれば遠距離の牽制技として使って戴きたいです。



サーベルショットは判定が大きいけどスキも巨大です。注意。

ファイアーストームという炎の魔術も得意としております。この炎は連続技に組み込めるだけではなく、相手の飛び道具すら貫通してしまうのです。怖い技ですね。

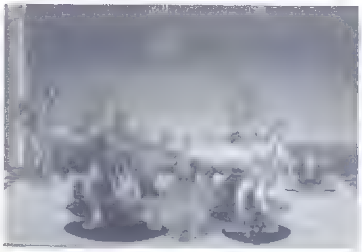
スキもないので、相手が足払いを空振りした後などに出すと有効だと思われます。あらゆる技にキャンセルをかけてこの技につなげますので、頑張って皆さんも会得してください。

対戦攻略

燃えよ炎の男。でも心は冬。

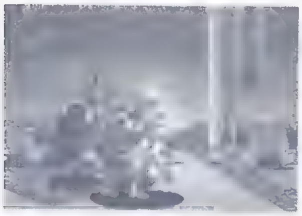
担当：リュート君&トロッコ君

瞬時に相手に接近し、襟首を掴んで炎で相手を爆ぜさせるフレイムアタックという乱暴な技も習得しております。



とりあえず連続技のツメはコレです。あせってダガーショットにならないよーに。注意。

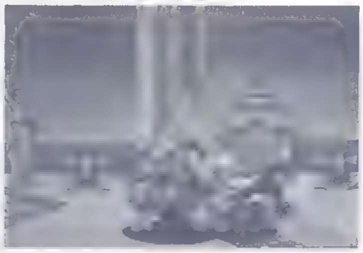
相手の起き上がりに重ねたり、移動手段の変わりに使って相手の不意をついたりと、中々使い勝手はよろしいのではないでしょうか。



不意を付いて出すと効果的。
乱用はダメです。

残る一つはアピアチャチャなるランプの精を呼び出す魔術ですが、溜め技なのでとっさの対空には使えません。

一応しゃがみ小パンチ×3↓チャチャといった連続技は可能です。が、魔神の下半身は完全に判定がないので、技をガードされたりすると、投げられたり殴られたりと散々な目に合いますので注意してください。



魔人の下半身は判定がありません。注意。

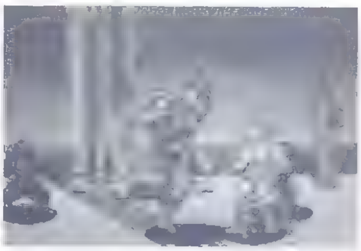
通常技のヒミツですか？…

私の通常技は、あまりリーチには自信がありません。しかし不幸中の幸いか、当たり判定はやや強めだと思います。

ジャンプ攻撃は大・小キックが強いと自負しております。小キックから入って、立ち小パンチ×3↓小足払い↓大足払いなどが手軽で強力ではないでしょうか。

ダッシュ攻撃は出るまでがやや遅いものの、奇襲やとっさの反撃には役に立つと思います。

大キックは接近してレバーを入れれば蹴り上げ2段キックになり、キャンセルファイアーストームなどにつなげます。でもキャンセルに失敗してガードされると、反撃必至ですので。



密着で蹴り上げ。ガードされたら危険です。

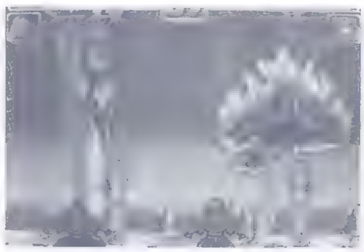
立ち大キックはタイミング次第では対空に使えますけれども、呼吸を外すと私が痛い目をみます。頼みますよ。

一発奥義のヒミツですか？…

温和な私でも、やはり忍耐の限界というものがあります。理不尽な暴力には、それ相応の対応をしなければと、母から教えられました。

そこで出番となるのが一発奥義、ジャスティン・マジックです。一度空中に飛び上がり、怒りのパワーが籠もりまくった正義の剣を投げつける、究極最大昏睡爆熱奥義です。

この剣はある程度敵を追尾してくれるので、ジャンプして回避するのは困難。空中に停滞するので、ジャンプした敵の落ち際に置いておくなどが有効で賢い使用法ではないでしょうか。



ガードされたらちょっぴり削れます。ちょっぴり。

回避と攻撃が一体になっている技なので、突進系の技（タックルブロー、爆裂放屁、青炎裂傷斬など）を回避しつつ攻撃することも可能です。

えっ？まだあるんですか…

スピードも並、攻撃力も並と、とりたてて取り柄のないダメな私ですが、とりあえず欠点らしき欠点はないつもりです。平均してまんべんなくオールマイティに戦えますので、なにとぞよろしくお願いします。



ジャンプ弱キックもそこそこ強いです

対CPU

魔法使いが一族を制す！

担当：ショウコスキィ

魔法使いリュート君。彼の魔法（必殺技）は対CPUではいまひとつ使い勝手がよくない。しかしそれは、アドリブで使う場合であって、パターン通りに使う場合、非常に役に立つ。そこらへんを踏まえつつ攻略していこう。



VS 礼児

画面端で垂直ジャンプ上り小キック（一段ジャンプ）をくり返すだけ。流炎昇、昇燕舞で突っ込んできて、勝手に喰らいに来てくれる。


これだけでOK。

VS アンジェラ／バッファロー

2段ジャンプ小キックでの跳び込み、そこからの連続技が有効。2段ジャンプは、後方→前方の2段からいくのが良い。相手との位置関係をみながら調節しよう。

跳び込んでからの連続技は、小パンチ×2～3発→しゃがみ大パンチ口キックがいい。

VS 陳念

スタート時より少し遠めの間合いで、しゃがみ小パンチ（空振り）→大フレイムアタックとやると、呪縛符を誘いつつ、すり抜けて吸い込むことが出来る。また、フレイムの途中から、レバー前十大パンチ連打しておけば、失敗しても投げになるので安心。バックダッシュをうまく使って間合いを離していこう。


この間合いが理想。

VS 才蔵

画面端で2段ジャンプ小パンチをくり返しつつ待ち、当たったら、しゃがみ小パンチ→小アピアチャチャ。2回も入ればまず気絶する。

VS キース／金田朗

しゃがみ小パンチで跳ばせて、大足払いで落とすだけ。

大足払いは多少早めに出そう。金田朗が相打ち突貫モード（跳んで来ない）になったら、後述の跳び込みパターンを使おう。

あまりに近くから跳び込まれたら、ガード→投げにしよう。



VS アニー

スタート時くらいの間合いから2段ジャンプ、頂点付近で小キック。すると、ほぼ着地と同時にレインボーライズを空振りするので投げてやろう。遠間からのフォトンバーストは素直にガードかバックダッシュ。2段ジャンプからのフォトンは、くぐって投げにいこう。

VS クララ／金田朗

こいつらも、2段ジャンプ小キック→連続技でOK。ただし、2段ジャンプは前方→前方がいい。また、目の前で飛び道具を撃つようなら、ノーマルジャンプでかまわない。

跳び込みからの連続技は、しゃがみ小パンチ×1～2→小アピアチャチャが良い。小パンチをガードされてもチャチャが入るぞ。

VS 千滋

遠間での筋収体→一尺布打は、筋収体を消すように小アピアチャチャ。勝手に片飛腿で突っ込んできてくらってくれる。


筋収体はチャチャで消せる。この後、片飛腿で当たりにくる。

近間ではしゃがみ小パンチで片飛腿を誘い、ガード後、投げてしまおう。

VS リュート

近くで垂直上り小キックを出すとアピアチャチャを誘えるので、歩いて投げよう。投げたら間髪いれずにダッシュ→垂直ジャンプで起き上がりチャチャを誘おう。


投げたらダッシュ。起き上がる前にジャンプしているのが理想。

VS お梅

間合いを離して、小サーベルを撃ち、ガードさせるか、岩砕歯を打ち消すかすると、バックダッシュ→星流乱舞弾を出してくるので、モーションが見えたら、すぐに2段ジャンプ小キックで跳び込み、しゃがみ小パンチ2～4→しゃがみ大パンチを叩き込もう。

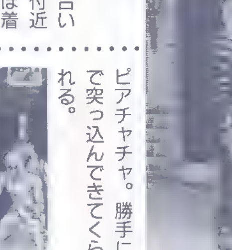
VS お志摩

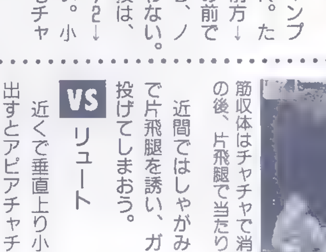
立ち小キックで星流弾→岩砕髪を誘える。星流弾をガード後、すぐに大フレイムアタックを出せば、岩砕髪を抜けつつ扱うことができる。ただし忍耐ゲージが溜まると、岩砕髪のかわりに破霊彗星神を出してくるので、小サーベルで跳ばせて、大ファイヤーストームで落とす、にパターンを変えよう。確実さには欠けるが、こちらのほうが安全だ。


やられ判定が前にのびているので画面端～端でも吸える。

VS お種

スタート後一瞬前に歩いて投げ、がよく決まる。バックダッシュで逃げられたら、歩き投げに来る所を逆に投げよう。こうして一度投げてしまえばこっちのもの、一キャラ分くらい離れた位置で立ち小キックを連打しているだけで、強引に近づこうとして勝手に喰らいつづけてくれる。岩砕歯と乱舞弾は確実にガード、森羅鏡は、まず使ってこないので安心していい。対お種は一番楽なキャラかもしれない。


この位置でピタリと止まったら投げのチャンス。動き始めたら投げにいこう。


あとはこーやってぺしぺし…

KOKUIN KINTARO

孤空院　金田朗

孤空院金田朗 ぼくとぼち

ぼくちんのなまえはこくういんきんたろうでしゅ。しゅみはたいまん、とくぎはけんかです。

今日はぼくちんのひっさつさっぽうを紹介したいとおもいましゅ。対戦でこれを使って、きゃつらをぢごく送りにするでしゅ。

「ぼくのこぶしはひゃくまんとん」

ぼくちんはまだ6さいです。未発達ゆえに、手足が短いです。

でも、なぜか当たり判定は、ばりくそに強いです。至近距離で通常技をだしあったら、まずまけることはありません。

なかでも立ち小・大ぱんちのぽこぽこぱんちはとても強いです。相手が技を出す前に、技をつぶせます。



ポコポコパンチで接近戦に挑め。

牽制やたいくうに使えるのが強足払いです。隙もなかなかすくないので、対戦ではこの技をめいんに使っていくといいとおもいます。つかえる。

空中戦はりーちが短いので、まけてしまうことが多々ありましゅが、じゃんぷ小きっくのひっぷあたっくが大いです。

対戦攻略

暴れっちゃるでちゅー

担当／ぽちときんたろう と とろっこまつわき

じゃんぷ小きっく↓小足払い↓大足払いのお手軽三段がなかなかつかえます。ひっぷあたっくは、へっぽこなたいくう技は簡単につぶせるほどの判定の強さなので、跳び込みはこれであんていできましゅ。



このヒップアタックで跳び込みでちゅ。

「おれがぢごくのきんたろう」

ホッピングベアー。かわういけど隙が多いです。たいせんでは遠距離牽制技として使うべし。

ぶーんすいんぐは対空にはあまり使えないでしゅ。飛び道具は消せますが、技が出るまでに一瞬のたいむらぐがありましゅから、早め早めに出すといいです。

密着状態で、大ぱんち→キャンセルぶーんすいんぐ(小)がつながりましゅ。ぼくの技の中で、最も横方向にりーちが長いのがこの技なので、うまく地上戦で使っていきたいです。



足払いに合わせる等して使うでしゅ。

コイコイ飛ゴイは、当たるとだめーじは大きいでしゅけど、出かかりが弱でしゅ。地上戦でへたに使うと、出かかりを投げられてしまう場合もありましゅので、対戦ではあまり使わないほうがかしこいでしゅよ。

ただし、コイが出きってしまうと強いので（最悪相打ち）、頻繁に跳び込んでくる相手や、空中突進技をねらってくる相手には効果的でしゅ。



出ると強いでしけど、出るまでが弱い一。

ころぴかだーんを跳び込み技のフェイントとして使うのもいいでしけど、相手と距離が近すぎると着地ぎわに反撃を受けるので、そこんところよくかんがえて使うよーに。

あと、空中でダメージを食らって後ろに吹っ飛ぶときにもころぴかだーんは出せるので、不意をついて出すと効果てき。おろかな奴はくらってくれるでしゅ。

一発奥義の突撃シーザーは、まず警戒されればじ☆えんどでしゅ。前ふりで大抵はバレバレでしゅ。当たるやつはよほどのうっかり者か、三国一のぬけさくでしゅね。

しーざーが出現してから、ぼくちんの硬直が解けたと同時に前方だっしゅ、そしてがーどしている相手を投げるのも効果的でしゅ。

ちなみにしーざーはしーざーで打ち消せましゅけど、かなり冒険なのでやめといたほうがいいでしゅよ。



シーザーと共に接近するでしゅー。

「はっしん!むてきふぁいたーポチ」

強きっくボタンでは普通の投げでしゅが、強ぱんちボタンで敵に噛み付くことにより、ぼくはポチに変身できます。たーっ（変身SE）

…フフフフ、ここからは金田朗坊ちゃんに変わって、このポチが解説しましょう。



うりゃー空中瞬転!!

私、ポチに変身していられるのは10秒間ポッキリ。この10秒間のうちに、どれだけ相手にダメージを与えられるか対戦でのキーポイント。

強力な牽制技がクーンクーンワンワンである。技を出した後のスキは皆無といってよろしい。これだけを連続して出しているだけで、相手の動きを封じることが可能だ。



クーンクーンワンワンで安定して攻めよ!!

しかし、多様すると上空から跳び込まれて反撃を受けるので、相手をこの技で固めて、速やかに攻撃に移ろう。

あと、地上戦では立ち大キックがなかなか使えるぞ。

空中からのワオーンワンはスピードがあるのはいいのだが、着地の後のスキが多い。大キックで跳び込んで↓小足払い↓大足払いと手堅く攻めるのもよかろう。

スキあらば私に変身して、金田朗坊ちゃんを勝利に導いてやってくれ。頼むワン。

地獄の幼き日々 最年少頭領誕生か!?

対CPU戦で金田朗の使用する技は意外と少ない。大足払いとゴロピカダーン（大）、この2つがメインとなる。

故に、この2つさえ出せればCPUごときは楽勝でしゅ！…だといいな…

あと、別に無理してポチに変身する必要はない。CPUごとき、ガキ状態で十分だ！（↑言いきったな）

VS 大山礼児

大足払いで跳ばせて、大足払いで撃墜。起き上がりには大足払いをうまいこと重ねよ。



タイミングよく連続的に転ばせ。

VS 陳念

離れてバックジャンプゴロピカダーンで牽制する。すると頻繁に空中煉獄霊波を出してくるので、落ちぎわを狙え。

VS 破鳥才蔵

離れていたらゴロピカダーンで牽制、接近してきたらジャンプ小キックで跳び込んで、小足払い→大足払いと繋げよ。

あとは才蔵の起き上がりにコレのくり返し。

対CPU攻略

サクレツ!! マサカリ殺法!!

担当：田ぶ…ローヨコ松山



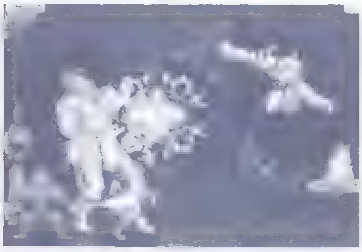
この空中煉獄が狙い目だ。

VS キース・ウェイン

大足払いで跳ばせて大足払いで衝撃。あとはキースの起き上がりにタイミングよく大足払いを重ねるべし。

VS アンジェラ・ベルテ ホワイト・バッファロー

バックジャンプからのゴロピカダーン。これでOK。



この距離がベスト。近すぎると反撃されるぞ。

ゴロピカダーンを出す間合いが近かったら逆襲されるので、遠距離から行おう。

VS アニー・ハミルトン

うろチョロしながら待って、アニーのフォトンバーストの落ち際とレインボーライズのスキを狙って攻撃しよう。

VS 豪血寺お梅

岩砕歯を打ってきたら、それを跳び越すタイミングでゴロピカダーンを出す。

すると、お梅は流星乱舞弾を出そうとして勝手に当たってくれるぞ。

ゴロピカダーンを出す間合いが近かったら威嚇顔で落とされるから注意せよ。



垂直ジャンプで跳び越す感じで。

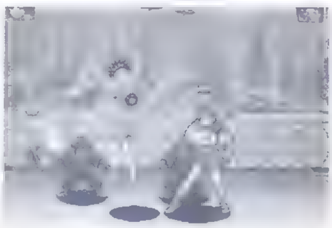
VS 弧空院金田朗 サハド・アスラン・リュート

大足払いをギリギリ届く間合いで出そう。転ばせたら再び起き上がりに大足払い重ねだ。

リュートの場合、足払いをスカしたらファイヤーストームが来るから、確実に当てていきたい。

VS 花小路クララ

小キックで跳び込んで、小足払い→大足払い。起き上がりには大足払い重ねでOK。



この小キックで跳び込めい。

VS 弧空院千滋

大足払いで牽制して片飛脚を誘い、再び大足払いで落とす。ごっつあん。

VS 豪血寺お志摩

流星弾の下をくぐってお志摩に襲いかかれ！その後は大足払い重ねでオッケー。

VS 豪血寺お種

岩砕歯が来たら大キックで跳び込む。着地したときの間合いが近い場合は、大足払いでお種をバックダッシュさせよう。

すると、お種は再び岩砕歯を放ってくるであろうから、間髪入れず大キックで跳び込み、続けざまに流星乱舞弾のモーションに入ったお種に大足払いを食らわす。

後は大足払いパターンでOK。怒りの炎には気をつけるべし。



大足でバックダッシュさせ…、



大キックで跳び込んで距離を詰めろ！

あと、お種がしゃがみ状態で前進してくるときは「投げ勝てる」ので、ラウンドスタート時などには狙ってみよう。

お種に接近して小パンチでお種を誘い（岩砕歯を出してくるからそれをガード。するとお種は「一定距離」しゃがみ前進する）、歩いてきた所を投げるという手もヨイ。

自分から積極的に投げに行くとダッシュキックで非道い目にあっちゃうぞ。

GOGETSUJI OUME

豪血寺 お梅

闘う老婆は美しい

対戦攻略だの極意「バーニンババア伝」

ギヒャヒャヒャ全国一千万のお梅フリークどもよ、息災にしておったか?

あのいまいましいお種が消息を絶ってから早一週間、やはり奴は当主の器では無かったぞなもしギョヒェヒェヒェ。

やはりこの爆絶プリティカルラヴミーお梅こそが一族をシメるにふさわしいの。

おさまるべきところに収まるべく、とっとと干物ババアや色ボケジジイ、アオケツなヤングどもを蹴散らそうかねギョヒョヒョヒョ。

「折檻はこうして行え」
～攻めババア編～

それではワシの対戦に於ける基本戦法を見ていこうかの。

まずは「攻めババア」からじゃ。これはダッシュ攻撃、立ち小キック・大キックを巧みに使って、休む暇なく攻め立てる戦法じゃ。

空中の跳び込みは小パンチで決まりじゃ。リーチはないものの鋭角的に跳び込めて、すぐに地上で次の技につなぎやすいのじゃ。ジャンプ小パンチ→小足払い→大スラなどが手軽でヨイぞ。

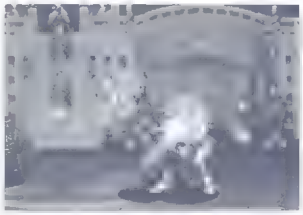

この流先型フォルムで跳び込め。

対戦攻略

ヤングパワーをよーこーせー

担当:お梅ちゃん&トロッコちゃん

が、こればかりでは芸が無いので、天舞脚なども織り混ぜて襲いかかるのじゃ。


バックジャンプからの天舞脚もヨイぞ。

そしてダッシュ攻撃。ダッシュキックは低い姿勢で相手を攻撃することができる。ユエに、相手の飛び道具をすり抜けつつ攻撃することができるのじゃ。


地面をはう飛び道具には当たるので注意。

立ち大キック・小キックも、一気に相手と間合いを詰めれる便利な技じゃ。しかし至近距離から出した場合、ガードされると反撃必至じゃ。気をつけるのじゃぞ。

スライディングも対戦では重宝する技じゃ。スライディングキャンセル→威嚇顔などはなかなかひっかけやすい技だが、何度もやるとバレバレーノで警戒されるので、要所要所で使っていくのじゃ。

これの別コンビネーションとして、スライディング→投げも、攻めのバリエーションに加えるといい。前述のスラリ→威嚇顔 or スラリ→投げの、強引なエセ2択も善し。ズルい?ヒョヒョヒョヒョ。


読まれるとガードされて以上。気を付けよ。

「折檻はこうして行え」
～待ちババア編～

何てことはない。飛び道具を打って、相手が跳び込んできたら威嚇顔で落とす。

つねに溜めを作って置かねばならぬため、自然と待ちの形になってしまうのじゃよ。

飛び道具は流星乱舞弾、岩砕歯どちらでもよい。しかし今回はスキが少なくてタメが短めですむ岩砕歯をお勧めするぞ。

ワシはしゃがみながら移動できるという特性をもっているので、下タメを作りつつ相手ににじり寄ることも可能ぞえ。ただじっと待つだけじゃ能が無いので、しゃがみ歩きで相手に近寄ったりして相手を撹乱さすこともできる。

忍耐ゲージがたまっていたら岩砕歯を何回か打っておき、続けざまに豪血流御顔打を出すと、ついつい相手はジャンプしてしまいがちなので結構有効ぞえ。


削りにも使えるぞえ。

「投げはどちらが有効か?」

今回、ワシは大キックボタンでも相手を投げることができるようになった。これにより、変身するかババア状態で戦うかという戦術選択に幅ができたという訳じゃ。

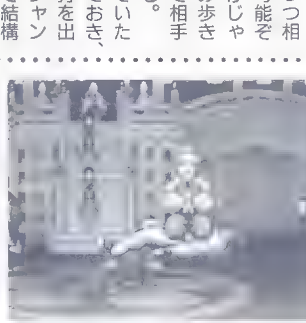
これは変身するもしないも各人の自由という訳じゃが、はっきり言って対戦においては変身したほうがよいと言える。それはじゃな…

1技のリーチが伸びる上、当たり判定、ダメージ値が上昇する。

2変身することによって、相手にプレッシャーを与えられる。

3見栄えがいい。

どうじゃ。変身すべきじゃろ。CPU戦では変身してもイマイチじゃが、対戦ではそんなことはないぞ。どんどん愛のベーゼをかますべし。

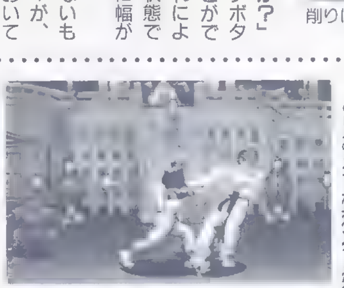

タイムが無かったらキック投げのほうがヨイ。

「変身後の生活」

私、豪血のお種ちゃん♥華も恥じらうプレチーな夢見る乙女よ。え?能書きはいい?

とりあえず若返ったからといって、アセっちゃダ・メ。10秒間という短い時間だけど、慌てて攻めたてても墓穴を掘るだけよ。

とりあえず桃恋火で牽制しながら接近し、ここぞという所でジャンプ小キック⬇小足払い⬇大足払い(凸虹色壁)をブチかますのよ。これだけヒットすれば変身した価値はあるってモノよ。


変身後は一発一発が大ダメージだ。

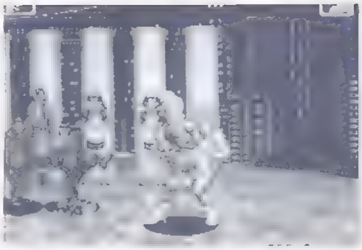
あとは立ち大パンチもなかなか使えるわね。10秒間を冷静に闘い抜いて、相手を血の海に沈めちゃおう!うふ♥。

対CPU
最強伝説は70代からじゃ
担当：トロッコ松口

ヒヨコどもには負けぬぞい ババアの妄執が猛り狂う!

いかに若くてピチピチムチムチであろうとセーラー服をきておろうとやられ声がセクシィであろうと以下100行略、ヤングバージョンには変身せぬこと。

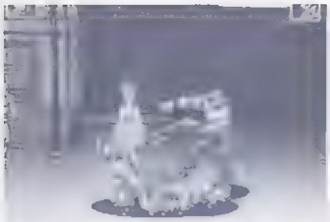
ババア状態で安定して勝ち抜こう。よって、大パンチ投げは禁ずる。変身しちゃうからね。大キック投げのみ許可。



10秒間の目の保養より、ババアで安定せよ。

VS 大山礼児

遠距離からのスライディングで奴のジャンプキックを誘い、着地した所を投げれ。



スライディングを２回連続で出す感じで。

VS キース・ウェイン

スライディングを出すと、キースはナックルボマーで反撃してくる。そこにもう一発連続してスライディングをかましてナックルボマーを潰そう。

VS ホワイト・バッファロー

画面端で待って、奴が歩いてきた所をタイミングを合わせて投げちゃおう。

こちらから変に技を出すと反応されるので、画面端でガードしつつ待って、間合いに入ったら投げ。ジャンプ小キックなどをガードした後も投げれるぞ。



奴が投げ間合いに入ったらすかさず投げ。

VS アニー・ハミルトン

こちらから手を出さずに立ち小パンチを出しながらウロウロして、相手がレインボーライズやフォトンバーストを出して生じたスキに攻撃を加えよう。

VS 孤空院金田朗、花小路クララ、サハド・アスラーン・リュート

遠距離からのスライディング。転んだら再びタイミングを合わせて、起き上がりに遠間からスライディングを重ねよう。これだけで奴らはたやすくナックダウンだ。



起き上がりにキッチリスライディングを合わせよ。さすれば勝利は揺るがぬものに。

VS アンジェラ・ベルテ

しゃがんで待って、アンジェラが接近してきて威嚇顔（大）の間合いに入ったら、すかさず威嚇顔を放て。アンジェラはラブミーウイップなどを出そうとして、威嚇顔を食らってくれるぞ。

威嚇顔の間合いをキッチリ握むべひ。



VS 破鳥才蔵

しゃがみ小パンチなどで才蔵のジャンプを誘って、威嚇顔で迎撃しよう。

VS 陳念

しゃがんで待って、陳念が立ち大キックを出した後にスライディングで転ばせる。

後はタイミング良く起き上がりに遠距離からのスライディングを重ねよう。

VS 豪血寺お梅

スライディングで接近して、おもむろに投げ。少々強引に投げにいってもOKだ。

あと、接近して岩砕歯をガードさせてお梅を固めて、しかるのちにスライディングをぶちかましてもオッケーだ。

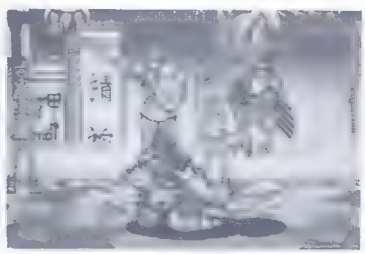
VS 孤空院千滋

遠距離からのスライディング攻撃をメインに攻めよ。片飛脚やダッシュ攻撃などをいきなり出された場合は、速やかにガードした直後に投げ去ろう。

VS 豪血寺お志摩

遠距離からスライディングを出す。すると、お志摩は垂直ジャンプで回避するので、それを威嚇顔(小)で落とそう。

そのためには、スライディングの最中はレバーを下に入れて、常に溜めを作っておこう。約束だぞ。



この垂直ジャンプを…、



小の威嚇で落とす!!

VS 豪血寺お種

難敵。やるべきことは一つ。「起き上がりを投げる」。岩砕歯や神羅鏡に気をつけて、いきなりシャカシャカとお種に接近する。そして、投げの間合いに入ったと思ったら、超気合のタイミングでレバーを相手方向に倒して、大キックにてお種を投げろ!

そして、投げた後間合いが離れたら、素早くコンコンとレバーをお種方向に倒しレダッシュして接近（ダッシュは1回だけ。あとは普通に歩く）、奴が起き上がったと同時に投げを敢行しろ。

タイミング次第では2本連続パーフェクトも余裕だ。投げの間合いのタイミングさえつかめばオッケー。



まずおもむろに接近して投げ!



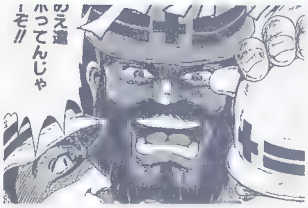
すかさず間合いをつめて再び投げろ。

OYAMA REIJI
大山 礼児

対戦攻略
嗚呼、永遠の乱暴者たれ…
担当：大山礼児&親方
WITH
トロッコ松苗

対戦だぜ！礼児くん

礼児…オリャス！何だか知らんが、今年もまた当主決定格闘大会がやってきた！一年の修行の成果を試す絶好のとき！おうりゃあ流炎昇！
親方…おお、礼児やっとるな。
礼児…お、親方！（注1）どうしてここに!?



親方だっ!!コミゲ連載中の豪血寺一族に登場してるぞ。（注1）

親方…フフフフ…今日はお前に対戦で勝ち残る秘訣を教えてやろうと思ってな。
礼児…ウス！俺様感激っス！早速指導願うっス！

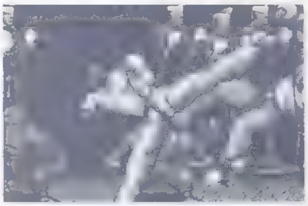
「必殺技を見直せ」の巻
親方…まずは必殺技からだ。撃掌破動波で跳ばせて流炎昇で撃墜、これは基本中の基本、土木作業における『コンクリートねり』が『水7・コンクリ3』てえぐらいに常識だ。
礼児…ウス！
親方…流炎昇は対空のみならず、地上の連続技のシメにももってこいだ。立ち小パンチが入ったら、そのまま立ち小キックキャンセル流炎昇とつなげられる。簡単だろ？
礼児…ダッシュパンチもキャンセルOKッス！
親方…そして昇燕舞、今回は2回もヒットする上に、スピードも上がった。これを使うことにより、空中戦のバリエーションも増えるし、バックジャンプからいきなり出しても効果的だ。ガードされてもスキが少ないしな。
　着地と同時に雷吼脚を出して、相手を牽制しておくのもいい。


跳んだら落とす!!確実に仕取めよ。


昇燕舞をガードされても、コレで削れ!!

　この昇燕舞・雷吼脚のコンビネーションは、我々土木作業仲間がグ○ゼの白ランニングシャツを着用する並に使用頻度は高いだろう。
礼児…ウス！オレも着てるっス！

「地獄の強さだダッシュキック」の巻
親方…礼児、お前を最強たらしめているポイントは何だと思う？
礼児…ウス！それはこの甘くでクールなマスクだと…
（……ゴスっ…）
礼児…痛っスー
親方…バカもン、お前のツラなど問題ではない！お前の最大のウリ、それはダッシュキックにあるのだ！
礼児…ウスっ！
親方…スピードもある上にリーチも長いし、もちろん威力も強い！
　敵が近距離で飛び道具を打とうものなら、こちらが飛び道具をガードしてからでもダッシュキックが間に合ってしまうのだ。


画面の端から端に届くダッシュキック、ぜひ使いこなしてくれ!!

　相手がバックジャンプしようものなら、瞬時に追いついて撃墜できるし、敵の空中技をガードした後、跳ね返って行く敵すら落とせるのだぞ。
　近距離で出しても意味が無いが、遠距離からの強襲には非常に役に立つ。つま先を丁度当てるようにするぐらいで出すと、反撃も受け辛いぞ。
礼児…我ながらスゴイ技っス。
親方…さらに、お前は立ち大キックもリーチが長い上強力だ。相手の技の出かかりなどもたやすく潰せるぞ。



置いておくよーな感じで立ち大キック。足払い系の技には注意。

　大足払いも非常に使いやすい。とにかくお前は足技が…現場で言うところのスー○ーハウス並に使えるのだ！
礼児…マニアックっスよ親方…。

「男の攻めパターン」
親方…お前は攻守のバランスが非常に巧い具合にとれている。攻めようが守ろうが、常に試合のイニシアチブを握れるほど、お前の性能は優秀なのだ！
礼児…ウス！
親方…しかし、ここは一つ、系統だった攻めパターンを作っておくのもいいかもしれんな。もともと技の一つ一つが強力なので、それらをいかに効率よく使っていくかをあらかじめ決めておけば鬼に金棒ブッ○ャーに凶器だ。
　安定した攻めパターンを数パターン作っておけ。とりあえず、遠距離からは！？
礼児…ウス！昇燕舞から雷吼脚、それにダッシュキック。
親方…中間距離は！？
礼児…ウス！立ち大キックで牽制、スキあらばダッシュキック。跳び込むなら小キック、そこから小足払い→大足払いとつなげるっス！
親方…接近戦はどうする！？
礼児…小技から入って大技につなげるっス！牽制は密着立ち小パンチが有効。
親方…うむ。


この立ち小パンチが入れば流炎昇確定。ウス。

「とにかく最強なのよ」の巻
親方…必殺技、通常技だけでも十分お前は強い。無理して一発奥義を出して、自爆しないようにな。
礼児…ウス！しかしスキあらばたたき込むチャンスを伺うッス！ガードされても削れるし。
親方…よし、これでお前は最強（のはず）だ！存分に暴れてこい！
礼児…ウース！


空中でヒットしても、無理矢理地上に引きずり落とせる!!

対CPU戦

跳ばせて燃やせ！

担当：ショウコスギィ

礼児のCPUパターンは、大きく分けて2つ。跳び込んで連続技と、跳ばせて落とすパターンだ。まさにスタンダードキャラの鑑である。

ではまず、跳び込みパターンを解説しよう。

2段ジャンプで跳びまくれ

馬鹿正直に跳び込んでも、返されるのがオチ。ではどうするかというと、2段ジャンプ。それも、後方ジャンプ→前方ジャンプをやれば、相手の方で位置を合わせてくれる。

あとは、シャンプ小キックから、小パンチ×2~4（連付きならば4~5発）↓大足払いを叩き込むのだ。

W・バッファロー、クララ、金田朗、アンジェラ。CPUは、こちらのボタンに反応して、対空技を出すので小キックは心もちひきつけて出そう。

決めろ！流気昇炎斬

まず気絶したところへ決めるのは当然。残体力が多い場合は、大パンチキャンセル等の連続技で使おう。

そのほかに…

1．削る…相手の体力を充分に減らしてから出そう。無敵技を持たない相手には、起き上がりに重ねておくのが一番。

2．跳び込みからの連続技…前述の跳び込みパターンから使う。しゃがみ小パンチ×1~2からキャンセルで出そう。

3．その他…入れられるパターン、状況についてはキャラ別で述べることとする。

VS 豪血寺お梅

スタートしたらすぐに2段ジャンプで跳び込み、星流乱舞弾に連続技を決めよう。

岩砕歯を飛び道具で打ち消すと、バックダッシュ・乱舞弾とくるので、2段ジャンプからの連続技を叩き込もう。

VS 大山礼児

まずはしゃがみガードで待ち、モードの確認。歩いて大足払いを出してきたら、大流炎昇で踊っているだけでOK。

そうでなければしゃがみ小パンチで跳び込みを誘い、流炎昇で落とそう。大足払いを出してきたら、モード変更の合図。パターンを変えよう。

VS 陳念

立ち大キックをガードさせつつ押しこんでいくだけ。これでCPUは閃光烈脚しか出してこなくなる。閃光烈脚には、引きつけての流炎昇か、ガードしてからの投げを入れよう。昇炎斬は、呪縛符をすりぬけることができるので、近距離でしゃがみ小パンチ空振りで呪縛符を誘って出せば入るぞ。



余裕があったらタイミングを合わせて出そう。

VS 破鳥才蔵

垂直2段ジャンプの下りで小パンチ、をくり返して待とう。勝手に突っ込んできて、喰らってくれるので、そこから連続技へつなごう。極悪昇流弾だけには注意。

VS キース・ウェイン

しゃがみ小パンチで跳ばせて、引きつけての流炎昇で落とす。これだけ。

VS アニー・ハミルトン

近距離で立ち小キックを空振りすると、レインボーライズを誘えるので着地に投げor連続技。もちろん昇炎斬も可。



このぐらいの間合いで小キック。

VS 花小路クララ

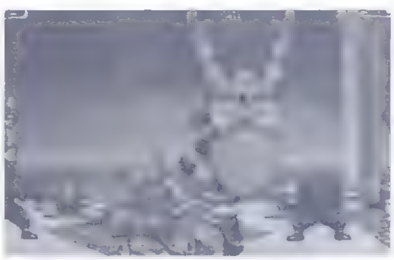
基本は2段ジャンプパターン。ただし、飛び道具の隙が大きいので、モーションをみたら即1段ジャンプで跳び込もう。

VS 孤空院千滋

とりあえずしゃがみガードで待つ。片飛腿はガード後、小足・雷吼脚を入れ、近くで筋収体を撃ったら大足を入れよう。とにかく手堅くやること。

VS サハド・アスラーン・リュート

スタート時くらいの間合いで垂直ジャンプの上りで小キック。するとアピアチャチャを出すので歩いて近づいて投げor連続技を入れよう。



間合いはこんなかんじ。ダッシュすると当たるので、歩いて近づこう。

VS 孤空院金田朗

跳び込みを落とされるようなら、小足で跳ばせて流炎昇で落としていこう。

VS 豪血寺お志摩

スタート時くらいの間合いで大足払いを空振りすると、その場から跳び込んでくるので、引きつけて流炎昇。楽。



こんなかんじで空振り。

VS 豪血寺お種

必要なパターンは、「待ち投げ」と「ダッシュ投げ」の2つ。しゃがんで待っていると、しゃがみ歩きで近づいてきて、手前で止まることがある。この後、再び歩いて投げにくるので、この瞬間を狙って逆に投げるのが待ち投げ。

そして一度投げた後、一瞬待ってダッシュ後、レバー前入れっ放しで歩いて近づき起き上がりの直後を投げる。これがダッシュ投げ。



こーなったら投げるチャンス。



お梅が何をしようが投げられる。ダッシュのタイミングが早過ぎると威嚇顔がくるぞ。

待ち投げは最初と、パターンがくずれたときに使い、一度投げたら、ダッシュ投げに持ちこもう。

THIN NEN

陳念

煩悩の戦士、頂点を目指す

超煩悩グラップル坊主 陳念の「私が戒律だ」

フハハハ元気にしておったか悩める俗物若輩ども。愚かな諸君を導くため、今週も人生相談コーナーがやってきたぞ。では参るかナムー。

「煉獄霊波の使い方を教えて下さい」

（岩手県　源ケッヘルさん）

何？そんなものは左、左下、下、右下、右パンチボタン同時押しでネコでも出せるではないか。ん？対戦での効果的な使用方法が知りたいだと？困った奴め。

普通の飛び道具としてはもちろん、手元で気を練っているときには跳び込み防止にも使えるのはもはや常識。



跳び込みも落とせるぞ。なむう。

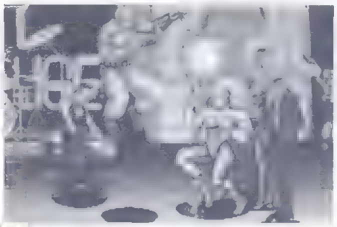
空中煉獄霊波は相手に跳び込みのプレッシャーを与えるだけでなく、ジャンプ小キックを当ててからキャンセルして繰り出せば強力無比。跳び込んで、めくるようにして出してもガード方向を混乱させることができるぞ。

こんな初歩的な解説に手間を取らせた源ケッヘルには尻バット千本の仏罰が下るであろう。南無。

対戦攻略

使え。使わねば罰。なーーむーー。

担当：陳念さんとトロッコ松修



この空中煉獄を極めよ。宿題だ。

「烈光拳の賢い使い方を教えて下さい」

（宮城県　岡本美喜さん）

嘆かわしいことに、今回は大パンチキャンセルや大キックから烈光拳に繋げなくなってしまった。あうあう。



簡単なのはやり小足払いから。大技キャンセルは難かしいぞ。

密着して小足払いをペチと当てた後に烈光拳、遠間から跳び込んできた敵を烈光拳で吸い上げてやるのがようろう。

ハデだからといって多用せぬように。人間地道に生きるのが一番。何？オマエが言うな？ハハハハこれは一本取られたわい。一本やる代わりに貴様は濡れ靴下永久着用の刑。

「呪縛符の正しい使い方を教えて下さい」

（埼玉県　キース命♥さん）

何がキース命♥だ。ハートマークまでつけおって。貴様は早々にカラシれんこん4本一斉鼻づめの仏罰に処す。

飛び道具としはスキが少ないからして頻繁に使用しても可能だが、攻撃が単調にならないように注意だ。

「閃光烈脚って本当に使えるんですか？」

（滋賀県　菊地百田君）

この無限涅槃トンマ者め、私の技にはムダなものは無いわー この技はとっさの対空には非常に心強い味方だ。



昇りが一応対空になっておる。でも今一つ信頼性に欠ける。

でも相手の小キック攻撃にはたやすく負ける場合もあるので注意しろ。あと着地もスキが多いので覚悟して出すように。

…こうして見るとリスクが大きいな。頻発は控えろ。拙僧の心を乱した罪深き菊地は片眉永久脱毛の刑。

「通常技の性質を教えろ」

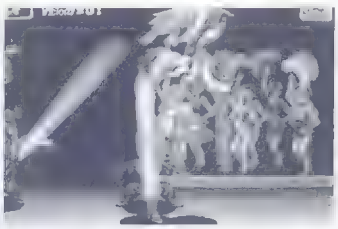
（東京都　トョップ林道君）

メスト編集部のアディオスなみに口の聞き方を知らぬ奴。断罪告知→貴様はバターしょうゆ味牛乳10万リットル一気飲みの刑。

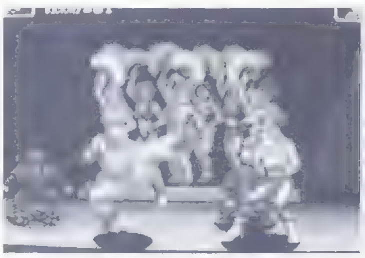
今回は立ち大キックの性質がかなり変化した。立ち大キックは2段蹴りにはなったが、ガードされると非常に大危機。しかし、立ち大キックがヒットしたら小足払い→大足払い（OR烈光拳）と繋がるので、狙う価値はあるぞ。狙え。

至近距離の立ち大キックは足を頭上まで蹴り上げる形になったため、対戦での対空兵器として信頼できるだろう。

ダッシュ攻撃は速度、リーチ共に弱いので、頻繁に使う必要は無い。無いといったら無い。



この立ち大キックが近距離対空だ。



本当に使えぬダッシュキック。泣ける。

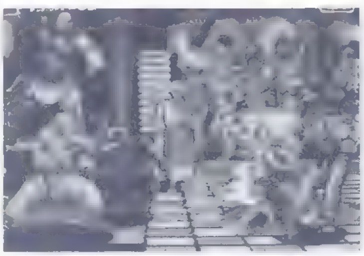
「練鬼降臨の使い方を教えてたもれ」

（モンゴル　花田リカさん）

うむ。出るまでにタイムラグがあるものの、飛び道具を貫通するといった性質をフルに活かすためには、やはり相手の飛び道具にぶつけるのがよかろう。

遠間から跳び込んできた相手には、コイツを対空代わりに使うのも悪くはない。手元の発動寸前練鬼降臨で撃墜できるぞ。

単調にただ出すだけでは簡単に見切られてしまうからな。各員創意工夫すべし。



飛び道具貫通の特性を活かせ!!

汝煩悩のまま闘え

とりあえず、対戦では煉獄霊波と呪縛符のコンビネーションがメインとなるのだ。それに、空中煉獄をうまく織り混ぜて使って、攻防一体の対戦スタイルを確立すべし。

CPU戦をキャラ別でスコア集計したとき、最も高い点数を叩き出すのが陳・念だ。だがこのページでは、クリアを優先としていることを予め御了承願いたい。
スペースが小さいので、早速キャラ別に攻略していこう。

CPUを冥土に送れ！キャラ別対応策

VS 豪血寺お梅

ラスボス、お種と同じパターンなので、ここで練習してしっかり身に付けておこう。


このぐらいの間合いで、大足払いを空振り、バックダッシュを確認する。


確認できたら、空キャンセルして小閃光烈脚。

対CPU
祈って倒して南無…

担当：カンパチ


着地後はこうなる。投げてしまおう。

まずお梅が近づいてきたら大足払いを空振りして、バックダッシュを確認する。確認できたら大足払いを空キャンセルして、小閃光烈脚を出すのだ。すると閃光烈脚はスカり、着地後に威嚇顔を出すから投げてしまおう。

VS 大山礼児

小足払い連打で跳ばせ、垂直ジャンプ小キックで撃墜していく。

VS 陳・念

適当な中間距離で空中煉獄霊波を出し、ずっと固まっているCPU陳・念を、着地後歩いて行って投げる。

VS 破鳥才蔵

ダッシュで近寄ってくるのを待ち、小足払いを連打する。2・3発入っても、まだ何かやろうとして、もう2・3発喰らってくれる。距離をとって飛び道具などを撃ちだしたら小足払い連打を止め、再びダッシュして来るのを待とう。


おいおい、いつまで固まってんの？

VS キース・ウェイン

小足払い連打を牽制ぎみに出し、スパイラルキックを誘う。ガード後は、心持ち踏み込んで投げる。

VS アンジェラ・ベルテ

遠間での煉獄霊波を連打。もしくは大足払いをギリギリすかり、ボディアタックを誘う。ガード後反撃できないので、カウンターで大足払いを合わせよう。

VS ホワイト・バッファロー

別にパターンはない。2段ジャンプから、連続技を無理矢理狙っていって勝てる。

VS サハド・アスラン・リュート

できるだけ距離をとって煉獄霊波を撃ち、間髪入れず呪縛符を撃つ。リュートは煉獄霊波を跳び込え、次の呪縛符に当たってくれるはずだ。


こういう状況が、リュートを待ち受ける。

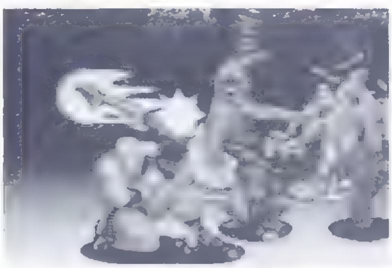
VS アニー・ハミルトン

遠くもなく近くもない距離で空中煉獄霊波を置き、後方もしくはその場で着地するようにする。アニーは歩いてきて、置いてある空中煉獄霊波に向かって、レインボーライズを出してくる。その隙に連続技を入れよう。
難しければCPUの2段ジャンプ確認後、フォトンバーストの着地を攻めるといい。


煉獄霊波に向かって、レインボー・ライズ、バカ？

VS 弧空院千滋

何もせず、片飛腿が来るのを待ち、ガード後反撃する。なかなか来ない場合は、ダッシュ腹や、小パンチ連打の途切れ目に、小足払いから大足払いにつなげていこう。


これをひたすら待つ。来なければほかの隙を突け！

VS 花小路クララ

適当に小キックで跳び込んでいき、連続技を入れていっても勝てる。一応、呪縛符を撃てば2段ジャンプするので、それをくぐって投げるパターンもある。

VS 豪血寺お志摩

小足払い連打で跳ばし、立ち小キックで落とす。威嚇砲にだけ注意。
一度転ばすことができたなら、お志摩の起き上がりに垂直ジャンプ小キックを少し離れて出せば、天舞脚を当たらないのに出してくるぞ。

VS 豪血寺お種

お梅とまったく同じパターンで良い。パターンのはまり具合いも、まったく一緒だ。だがここは慎重を期す意味で、大足払いを安心してスカれる状況を教えよう。
それは岩砕歯を出した後の歩行だ。このときに大足払いをスカせば、十中八九バックダッシュしてくれるだろう。


一度転ばせれば、これを繰り返せるぞ。


岩砕歯を撃った後の歩行が、狙い目だ。

HATTORI SAIZO

破鳥 才蔵

ダッシュで相手をキリキリ言わしたれ。

破鳥才蔵「涙の対戦」

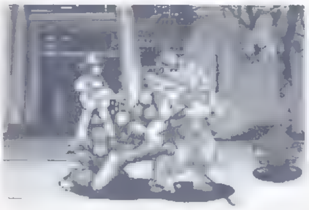
黒子…才蔵様、また今年も頭主決定戦がやってきましたね。
才蔵…そうだな。今年こそは念願の頭主の座を奪取したいものだ。
黒子…ですね。いつまでもぬいぐるみショーで飯を食うわけにはいかないっスよね。ハハ。
才蔵…ポペ!!ジャンプ大キック↓立ち小パンチ×3↓立ち大キック(2段)キャンセル↓青炎裂傷斬！


ジャンプ小キックの打点は低く。小パンチは2発のほうがわかりやすいぞ。

黒子…あひーぃ！
「俊足で翻弄せよの巻」
黒子…才蔵様、相変わらずダッシュが冴えてますね。
才蔵…そうだ。拙者の攻めパターンは常にダッシュから始まる。
　ダッシュキックはいわずもがな、ダッシュ↓スライディング、ダッシュ↓投げ、ダッシュ↓バックジャンプ逃げ大キックなど、その用途は多彩。


ダッシュ投げこそ才蔵の真骨頂。でも狙いすぎるとヒドイ目にあうぞう。

　とくにダッシュ投げは相手の起き上がりに試みると効果的だ。露骨に狙うと警戒されるので、1ラウンドで2〜3回狙うぐらいが限度だろう。
　ダッシュして相手の眼前で止まり、小技をたたき込むのもよい戦法だ。
　とりあえず小パンチ一発入ればこっちのものだ。前述の連続技や立ち小パンチ×3↓小足払い↓スライディングなどが簡単でよろしい。


とにかく弱パンチが入ればヨシ。連打れ!!

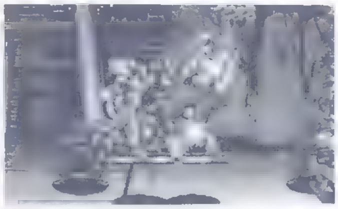
黒子…でもあんましチョーシこいてダッシュでウロチョロしてると、カウンターで大ダメージ喰らっちゃいますよ。
才蔵様は特に調子に乗りやすいですから…
才蔵…ポパペ!!立ち小キック↓立ち大キックキャンセル↓青炎裂傷斬！
黒子…アヒィィ〜！
「空中戦を制せよの巻」

対戦攻略

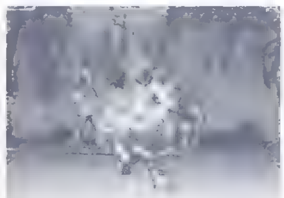
当然だな。な。な？

担当：破鳥才蔵＆黒子
トロッコ松超

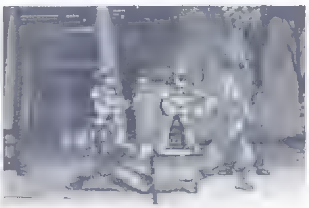
黒子…才蔵様はジャンプスピードが早いから相手の跳び込みなどに素早く反応して、昇り蹴りなどで落とせますよね。
才蔵…そうだ。ジャンプ大キックはリーチが長く、下方向に当たり判定が強い。垂直ジャンプ大、小キックは対空にもってこいだな。
　ジャンプ小キックは跳び込みマニア必携の通称技だ。技が出ている時間も長いし判定も強い。普段飛び込むときにはジャンプ小キックから入るのがよかろう。


これこれ。これが最終対空。

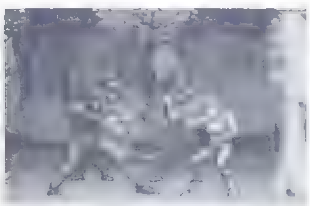
黒子…震空旋風斬は使わないんですか？
才蔵…強力な対空技を持っている相手には乱用しないほうがよかろう。めくりやすい上ガードされてもリスクは少ないのでついつい頻繁に使ってしまいがちだが、できるなら地上の敵を狙うのではなく、空中でヒットさせるのが理想だ。


めくりやすいと言えばやすい。

黒子…空中ならガードする術がないですからね。
「地上戦のヒケツの巻」
黒子…地上戦においてダッシュ攻撃以外の有効な戦法って何があるんですか？
才蔵…間合いを詰める技としては、やはりスライディングや立ち大キックが有効だ。どちらもキャンセルをかけて青炎裂傷斬につなぐことができるので、そうそう反撃は食らわないはずだ。


スライディングは遠距離から。鉄則。

　遠距離からスライディングをわざとガードさせて、相手のガード硬直が解ける前に投げると言う手もある。
黒子…獄炎昇流弾は？
才蔵…先読み対空、中間距離での牽制、飛び道具などの出かかりを潰すなど、用途はこれまた多彩だ。
　ただし、技を出した後のスキは大きい。飛び道具の出かかりを潰しそこねたら、間違いなくダメージを受ける。
　近距離で使って、爆炎が相手の後ろで上がってしまった場合もなかなかピンチだな。


これは最悪。読まれないよーに。

ダッシュ攻撃などでヒドい目にあわされるから注意しろ。
「極悪昇流弾だ〜ぜ〜の巻」
黒子…で、この一発奥義って奴はどう使うんですか？
才蔵…まず対空には使えん。技が出るまでのモーションが長いからな。とか言って、ただ出しただけではアッサリ見切られてしまうしな…相手の技のスキにたたき込むのが理想だ。
黒子…相手のスキ？
才蔵…相手が飛び道具のモーションに入ると同時に出すとか、相手の2段ジャンプの落ち際に置いておくとかだな。


空中の敵に当てるのが理想だ。接近戦では使わないほうが吉。

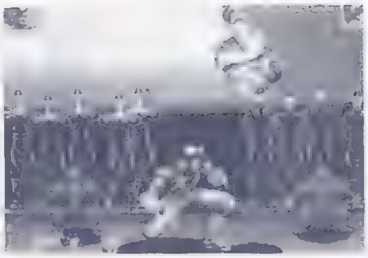
「最強伝説だポペ」
才蔵…俊敏な動きと小技からの連続技、これを駆使してこそ、忍者の忍者たる所以となるであろう。デカイ一発を狙うより、チクチクネチネチと攻めよ。
黒子…才蔵様の性格どおりの攻めをすればいいんですね。
才蔵…そうだ…ってぽペーー！
黒子…のオッ!!

スラリでレッツゴー。固めて投げちゃえ。

破鳥才蔵のウリ、それは法外に俊敏すぎる機動力にある。目にも止まらぬ小技の連打と、スキが全くと言っていいほどありやがらないスライディングを駆使して、並み居るCPUを粉砕していこう。

VS 大山礼児

遠間からスライディングを出すと、必ずと言ってヨイほど跳び蹴りで反応してくるので、礼児の下をくぐって投げてしまおう。


跳んだら最後、貴様は投げ捨てらるる運命。

VS キース・ウェイン

弱キックなどでライトニングスラッシュを誘って、瞬時に跳び込む。すると、才蔵が着地したと同時にキースはオロカにもローリングキャノンを出すので、落ちてきたところに制裁を加えろ。

着地したときにはガードを忘れぬように。約束だぞ。

VS 花小路クララ、サハド・アスラーン・リュート

ガンガンジャンプ弱キックで跳び込んで結構。弱キックが当たったら立ち弱パンチ×3→弱足払い→立ち弱キック→青炎裂傷斬などを叩きこんでやれ。

リュートにはロコツに遠間合から跳び込むと、アピア・チャチャで落とされるので十分留意すべし。

VS ホワイト・バッファロー

奴の立ち強キックを跳び越すように2段ジャンプなどで調整して、ジャンプ弱キックで跳び込もう。跳び込みが近すぎると強キックで落とされるぞ。

VS アンジェラ・ベルテ

ジャンプ強キックで跳び込むこと。一度ヒットしたら間髪いれず連続的に跳び込むべし。なぜか当たってくれるぞ。

VS 破鳥才蔵

間合いが遠かったらジャンプ強キック、近かったら弱キックで跳び込もう。強キックの後は連続技を忘れずにな。

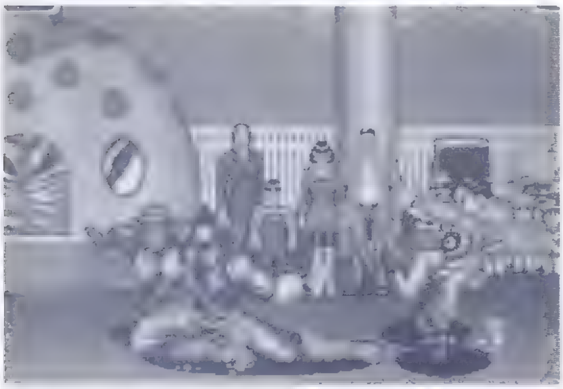
対CPU
現代に生きる忍者フェチ最後の牙城
担当：トロッコ松下


コレを待ってたのよ。ククク。


連続して強キックで跳びこめ!!ボブェーっ。

VS 孤雲院金田朗、孤雲院千慈

遠距離からスライディングを出す。転んだら起き上がりに再び遠距離からのスライディングを重ねる。これでOKなり。

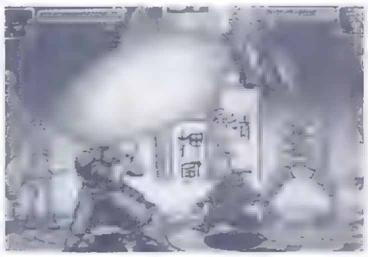

スライディングは遠間から。

VS 陳念

立ち弱パンチで呪縛符を誘って間髪入れずに弱キックで跳び込むべし。タイミングが遅れたり間合いが遠すぎると反撃を喰らうぞ。

VS アニー・ハミルトン

立ち弱パンチなどでレインボーライズやフォトンバーストを誘って、生じたスキに攻撃を加えるのは危険ぞ。注意して闘うべし。


この威嚇砲がチャンスだ!!素早く前方ダッシュして投げてたもれ。

VS 豪血寺お志摩

弱足払いで威嚇砲を誘い、お志摩が着地したところを、素早く前方ダッシュして投げ捨てよ。

VS 豪血寺お種・お梅

基本的にはスライディングで固めて、相手のガードモーションが解ける前に投げてしまえば善し。

お梅は反応速度がユルユルなのでたやすく投げれるが、お種は反応速度がキビキビなので、こちらもかなりの反応速度を持って対処すべし。

お梅に対してはスライディングの後、相当密着状態でなかった場合は投げに行かないほうが賢明。


スラリで高速接近して…、


有無を言わさず投げろ!!迷ったら死。

KEITH WAYNE

キース・ウェイン

跳ばせて落とすがキースの基本。ローリングキャノンとナックルボマーさえ完璧なら580%はクリアー確実だ!

キース・ウェインの健康優良対戦講座

んブオレの強さの秘訣を教えて欲しい?弱っちまったなー、オレ様の強さの秘訣を語るには、一日や二日じゃとても足りねーからな。

…OK、レディーたちの頼みとあっちゃしょうがねえや。このキース様の強さの秘密を手取り足取り教えてやっから よ!…野郎は来なくていいぞ。

「ライトニングスラッシュ」

ま、オーソドックスな飛び道具だな。地面を這う飛び道具は打ち消せるが、あのクソ坊主の呪縛符などは打ち消せないので、ヘタに使ってカッコわりい相打ちになったりするんじゃねーぞ。


バッファローストームには負けるのだ。チッ。

「ナックルボマー」

オレ様の黄金の腕から繰り出されるハラショーな技だ。出かかりの一瞬は飛び道具も抜けられるし、小だと密着大パンチキャンセルから相手にブチこめるぜ。

しかしガードされたらちぃとばかし終わっちまうので、対戦で乱発したら墓穴掘っちまうぞ。


ガードされたら強引に投げにいっても…まず負けるが。

「スパイラルキック」

技を出した後連打していると、小なら3発目、大なら5発目に相手の後ろに回り込んでケリをかましてシメる技だ。

何?後ろに回り込めない?そりゃあお嬢ちゃんの連打が足りねぇんだ。練習しろ。

立ち大キックがヒットしたら、すかさずキャンセルしてスパイラルキックに繋げるのが賢いやり方だぜ。

相手にガートされちまった時は、強引にでも投げにいっていいんじゃねぇか?油断している相手が悪ぃんだからよ。遠慮することぁねえぜ。


3発目か5発目か…見切られない事を祈れ!!

対戦攻略

ケガしても死なねぇぜ…ってオイ。

担当：キース・ウェイン
と
トロッコメリケン

「ローリングキャノン」

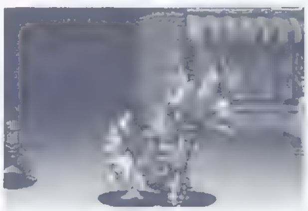
オレ様の誇る万能対空兵器だ。コマンドもやさしめなので、とっさの対空には大活躍するはずだぜ。

何?とっさにローリングキャノンが出せない?そりゃあ練習不足ってモンだ。今すぐ小銭を持って、もよりのゲーセンへ行くこったな。

このローリングキャノンは用途は対空のみならず、突進系の技を止めたり、相手の足払いに合わせてヒットさせることができるなど、豊富な使い道がある。

強だと至近距離では3発ヒットする上、出す時に大きく前にせり出すので、かなり相手の技に合わせやすいはずだ。

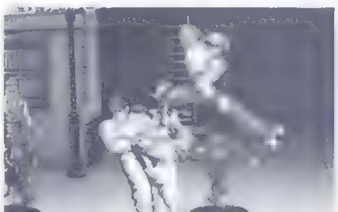
小パンチや弱足からローリングキャノンに繋ぐことも可能だ。我ながらホレボレしちまうスゲエ技だぜ。


大足払いにはひっかけやすいぞ。狙え!!

しかしガードされた時や外した時には、小であれ大であれ完全に反撃を食らっちまう。用心して使ってくれよ。頻発するとバレバレだからよ。

「通常技について」

やはりオススメするのはジャンプ大キックだな。これが強えのなんのって。正面の判定は強いのはもちろん、めくり易さは豪2一だという折り紙つきの技だ。


やっぱめくりはコレよコレ。使えるぜ。

立ち小キックもリーチはそこそこの上スキがねぇからよ、相手の出バナをくじくのには持って来いの技だぜ。

地上戦では立ち小キックと大足払い、それに立ち強キックがメインの武器となる。接近戦では小足払いが結構有効。

あとはダッシュ攻撃。ダッシュキックはリーチはあるが、悲しいことにスピードが無ぇ。


この立ち大キックからスパイラルキック!!でもガードされた50点。

ダッシュ技を移動手段に使ってもいいが、ダッシュの最中に相手の技を食らったら大ケガするからな。あまりお勧めとは言えねぇな。

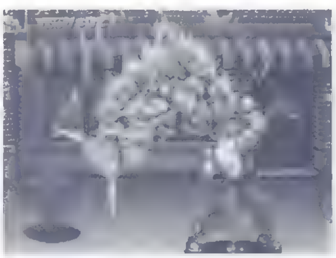
「ファイナルクラッシュボマーの使い道」

まともにヒットさせるのはかなりしんどいな。せめて連続技にも組み込むことができればよかったのによ…。

強引に対空として使うという手はあるけどよ、今一つ信憑性が薄いぜ。相手を削り倒す以外などは使わねぇ方がいいんじゃねぇかな。

よく相手の出方を見て、相手の技のスキにたたき込むチャンスを狙っていこうぜ。

「オレ様から一言」


接近戦でおもむろに出すのも手だ。スピードはあるから懸けてみな!!

スピードも攻撃力も平均してバランスとれてるつもりだからよ、苦手とする相手はいねぇはずだぜ。

まあ飛び道具で跳ばせて落とすなり地上戦でチクチク攻めるなりといったスタンダードな戦法がとれるのも、オレの強みの一つだ。

ただ必殺技はスキが多いヤツばかりだからよ。そこん所気ィつけてくれよ。

対CPU

→↘↓Ⓚコマンドは大丈夫？

担当：コスプレと間違えられた雪風

ナンパ野郎の基本 デートの誘いは立ち小パンチ

キースの対CPU戦は次の2つのパターンがある。①何らかの技でジャンプを誘い、ローリングキャノンで撃墜②技をナックルボマーで抜けて攻撃する。

まず、①について、全キャラ共通といってもよいだろう。基本的には立ち小パンチを間合いを離して連打し、ジャンプを誘う。そしてキャラによって異なるが、引きつけてから大ローリングキャノンで迎撃するというもの。ローリングキャノンは無敵技なので、コマンド入力さえ完璧なら返されることはないぞ。

なかなか跳ばないキャラに接近するまで待って突然ローリングキャノンを出す。するとたいていのCPUは大足払いを出すので食ってくれるぞ。②はクララやアニーなどに有効。陳念の呪縛符に対しては、スキがないので使ってはダメだ。

VS 大山礼児

離れて撃掌破動波を待ち、出したらナックルボマーを出していくだけでOK。小パンチ連打で昇燕舞を誘って、はね返りに大ナックルボマーで追い打ちを狙うのもいい。

VS 陳念

嫌な相手だが、呪縛符に合わせてローリングキャノンを当てるだけ。距離を決めて同じタイミングで出すと良いぞ。

VS 破鳥才蔵

基本パターンの①を採用。画面端と端になるぐらい離れて立ち小パンチを連打すると、必ず跳び込んでくる。跳ぶのが見えたらすぐ大のローリングキャノンを出そう。引きつけると震空旋風斬でタイミングを狂わされる時があるので注意。



才蔵には早めにローリングキャノンを出して当てよう。

VS キース・ウェイン

同キャラ対決のこのカード。陳念に近いパターン。近づいてくるのを待ち、大足払いを出してくる間合いで、大ローリングキャノンを出すだけ。

VS アンジェラ・ベルテ

2段ジャンプを調整して、ラブミーウィップを避けて連続技を入れる。連続技は…

●J大キック↓小パンチ×2↓小ナックルボマー

●J小パンチ・しゃがみ小パンチ×4ナックルボマー

●J大キック↓小パンチ↓しゃがみ大パンチ↓スパイラルキック（連打）

などが良いだろう。調整ができない人は、小パンチ連打でスマッシュキックを待ち、ガード後にナックルボマーを入れよう！



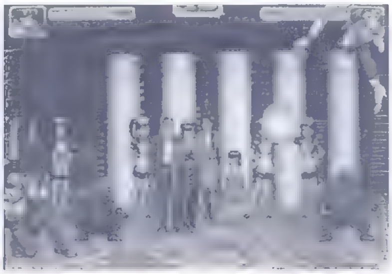
こんな感じで跳び込むのがよい。

VS ホワイト・バッファロー

近づいてくるのを待ってローリングキャノンを出せば良いだけ。キースと同じ。このほか、ある間合いからしゃがみ小パンチを連打すると、立ち大キックを出そうとして喰ってくれる。これだけでも大丈夫。

VS アニー・ハミルトン

離れると必ずと言ってもいいくらいにフォトンバーストを出してくるので、ナックルボマーで抜けて、落ちてくるアニーに当てるだけ。タイミングは写真ぐらいがよい。



フォトンバーストが来たらこんな感じで抜けると…



大ナックルボマーがヒットするぞ！

VS 花小路クララ

2段ジャンプで跳び込んで連続技か、ドリームマインドブーメラン待ちのナックルボマーパターンでOK。

VS 孤空院千慈

ひたすらしゃがみ小パンチで待ち、片飛腿で跳んでくるのを待つ、この技はしゃがんでいると当たらないので、相手の着地後お好きな連続技をどーぞ。

VS サハド・アスラーン・リュート

しゃがみ小パンチ連打をすると跳び込んでくるのでローリングキャノンで迎撃する。近づかれたら小ローリングキャノンをだすとガードされるか、この後、必ずバックダッシュファイヤーストームを出すので跳び込んで連続技を入れてもよいぞ！



この技はしゃがんでいれば決してヒットしない。

VS 孤空院金田郎

アニーと同じパターンを使い、ゴロピカダーンをナックルボマーで避けて落ち際を狙うか、近づくと大足払いをしてくるのでローリングキャノンを合わせる。

VS 豪血寺お志摩

一度転ばしたら起き上がりに近づいてしゃがみ小キックを出す。すると大パンチを出すので大足払いで転ばせる。この繰り返しでOKだ。

VS 豪血寺お梅・お種

スピードや必殺技に違いはあるが基本的なパターンは同じ。立ち小パンチを連打すると垂直ジャンプから天舞脚を出してくるので、引きつけてローリングキャノンを出そう。



天舞脚がきたらこれぐらい引きつけてローリングキャノン。



立ち小パンチを出し続けると垂直ジャンプをする。これが合図。

ANGELA BERUTI
アンジェラ ベルテ

「アンジェラ姐御に聞け!」

対戦やるからには勝たなきゃダメよ。特に、このアンジェラ様を使って負けるようじゃあ、全くもってノーフューチャー、お先真っ暗だわね。

そこで、今日はオネーさんが特別に対戦のコツを教えてア・ゲ・ル♥。しっかり頭にたたき込んで、街のゲーセンでブイブイ言わせるのよ。

間違っても小娘にブヒブヒ言わせられるんじゃないよー

「中間距離を支配するのよ」

私は飛び道具なんでセコい技は持ってないから、おのずと接近戦がメインとなるわ。そこで、どうやって相手の懐に跳び込むかが課題になるの。

地上戦では、立ち大キックや、小パンチで牽制しつつ、じわじわとにじり寄るのが定石ね。



この小パンチで押すのよ。ビシビシとね。

そのほかの手段として、ダッシュ攻撃、スライディング、遠距離立ち大パンチ、アンジェラボディアタックでおもむろに接近するというのが挙げられるわ。

対戦攻略

楽しませてちょーだいな

担当：アンジェラ姉貴と下僕トロッコ

ダッシュキックは蹴りを出しつつ前進できる技だけど、スピードがトロいしガードされた後のスキが大きい…いまいちって感じ。とっさの奇襲や、相手のバックジャンプの着地ぎわを狙うなど以外は使わないほうが身のためね。

スライディングは最もスタンダードな移動技かしら。スラリの後はサンダーウォールやラヴミーウィップでキャンセルをかけて、スキを無くせば合格よ。



スラリの後はキャンセルでスキを無くすのよ。

アンジェラボディアタックはご存じの通り、飛び道具をスリ抜けて攻撃できる。でも技の出かかりは弱いわよ。

移動距離が長いので（強）、バックジャンプした相手などは、この技で追いかけていって撃墜してやるといいわ。

遠距離立ち大パンチは、1発目が入ると続いて2発目のパンチもブチ込めるステキな技だけど、1発目のパンチを空振ったときにはスキだらけなのよ。

ガードされたらラヴミーウィップでキャンセル可能だけど、それでもスキは多いわ。

よく相手の動きを見て使うのよ。巧く使えば決して役に立たない技じゃないんだからね。

「ムチムチ入門」

小は対空、大は地上牽制用、これがラヴミーウイップの役割分担よ。

対空に使えるとは言っても、早めに出さないとコトを成さないわよ。相手がジャンプした所を潰すのが理想ね。

大の地上牽制は、主に相手の技の出かかりを潰すのに使えるわ。飛び道具のモーションに入ったところを潰すとか、ダッシュ攻撃の出かかりを潰すとかね。



飛び道具の出かかりを早めに潰す！！

大ムチは牽制用に役立つけど、あまり頻繁に使用すると跳び込まれてしまうわよ。

じっと待ったままで、ワンパターンにムチばっかり使っているおサルさんじゃ勝てないわよ。巧くムチでシバいて、速やかに守・攻の移行を行うのよ。いいわね。



これで落としたら一気に間合いを詰めるべし。

「おねえさまの空中戦」

私のジャンプの低さは、このゲームNO1…誰？重すぎて跳べないんだななんて失礼なことをおぬかしやがるヤツは!?…まあいいわ、とにかく、私のジャンプは軌道が低い。つまり、ジャンプしてからすぐに攻撃がヒットしやすいのよ。

小キックにしろ大キックにしろ、下方向に判定が強いので、トッぽい対空兵器なんか潰してしまうわよ。でも、さすがに遠距離から露骨に跳び込んじゃうと、余裕で落とされてしまうので注意。

ジャンプキックが入ったら立ち小パンチ×2→立ち強パンチorr小足払い・スライディングのお手軽連続技を叩き込んでおあげなさいな。

あと、空中戦の主兵器となるのがスマッシュキック。ガードされても後方に跳ね返るので、なかなか反撃を受けにくい（ダッシュ攻撃の強い奴には反撃受けるわよー）。

バックジャンプからの奇襲や、2段ジャンプでうまくフエイントをかけて出すと効果的よ。

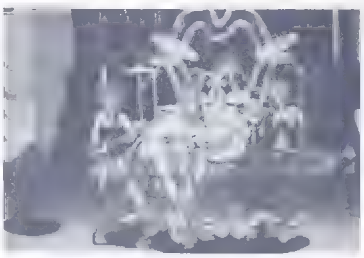


スマッシュキックをうまくとりまぜて攻めるのよん♥

「姐御の一発奥義」

アンジェラジャイアントバスター、これを決めるには、とにかく接近戦でいかに相手のフイをついて出すかということが重要になるわ。

相手の足払いがスカッたところに襲いかかるとか、スライディングからキャンセルして掴みかかるとか。あと、遠距離立ち強パンチの2段目からというのもいいわね。



ガードされたら終わりなので、確実に獲らえるのよっ!!

アンジェラのは、かなりの攻撃力があるため、基本がしっかりしていれば、楽な闘いができる。



リーチの長い立ち大キックを使う。この技だけでCPUを倒すことも可能だ。

この戦法は、相手と間合いをつめて、立ち大キックを当てるようにする。これだけ。ガードされても関係なしに再び技を出したほうがよい。


カウンターで入れば1発でこれだけ減る。5発で倒せるぞ。

スライディング、立ち強パンチは相手との間合いを一気に詰めれる。出した後はムチなどでキャンセルをかけよう。

相手が気絶している場合に入れる連続技は、ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ×2→キャンセルラブミーウィップ(大)。すべて強攻撃なのでかなりの体力を奪える。

VS 孤空院干滋

なんてことはない。スライディングを使って転ばし、起き上がりにスライディングを重ねているだけで勝ててしまう。このパターン以外に、立ち大キックパターンが有効。

対CPU

もっと楽しませてちょうだい!!

担当：マッドギャラン

VS アンジェラ・ベルテ

スタート直後から、垂直2段ジャンプ大キックでOK。


最初からこれ一筋。

ジャンプの降下中で、相手に当たるように出すとよい。

VS 豪血寺お梅

基本の立ち大キックで当てる。間合いをつめることを忘れるな。

VS サハド・アスラーン・リュート

スタート直後から、しゃがみ小パンチで相手のジャンプ誘い、それをしゃがみ大パンチで落とす。相手かジャンプ以外のことをしてきたら、素直にガードするのがベスト。

VS 孤空院金田朗

間合いを調整しつつ、小パンチ連打でパターンに戻そう。

1段ジャンプの弱キック(ケツ)で跳び込み、しゃがみ小パンチ×3を入れる。常に小キックを出し、投げられないようにする必要がある。犬モードは手が付けられない。

VS アニー・ハミルトン

垂直ジャンプ(1段)をしながら待ち、相手が近寄ってきたら小キック、間合いが遠いままであればスマッシュキックを出す。

VS ホワイト・バッファロー

飛び道具と相打ちになろうとする感じで、立ち大キックをあわせる。パワー勝ちするので怖がらなくてよい。

VS キース・ウェイン

2段ジャンプ跳び込みをして、降下中に大パンチを出す。試合後半になるとローリングキャノンをあわせてくるので、間合いを1キャラ分ほど離し、すかしてやろう。

キースの着地には、立ち大パンチ・ラブミーウィップを決めて体力を奪え。


ここで強パンチを出す。

VS 陳念

相手が近づくまで待ち、寄ってきたらしゃがみ大パンチで呪縛符をさそう。きたらスライディングで転ばそう。

スライディングが当たらなかった場合は、空中で煉獄霊波を出すので、それの落ち際をしゃがみ強パンチで落とす。

たまに全くちがう行動をとることがあるが、その場合はガードがよい。

VS 破鳥才蔵

しゃがみ大パンチでジャンプを誘い、しゃがみ大パンチで落とす。

立ち大パンチを連打すると才蔵は固まるので、自分がリードしたときに使ってみよう。

VS 大山礼児

立ち大キックパターンを使う。飛び道具に注意。


カチカチに固まるぞ。連打が命だ。

VS 花小路クララ

間合いを上手く中間距離にして、大のラブミーウィップを出しまくる。ちょうどクララの足の指に当たるような感じで出すのがよい。

VS 豪血寺お志摩

スタート直後にしゃがみ小パンチを連打し、威嚇砲を撃つのを待つ。威嚇砲の終わり際をサンダーウォールで落とす。タイミングは、お志摩が空中で止ったときに出すとよい。

VS 豪血寺お梅

じりじりと近寄りつつ、立ち大キックを出す。相手が技を出そうとしているところをつぶすはず。少々キツイが、見切りでいこう。


ピシ、ピシッとパンチを出し、


サンダーウォール!!

WHITE BUFFALO
ホワイト バッファロー

驚異のリーチを誇る立ち大キックと異様に使えるバッファローストームを駆使して闘え。

対戦攻略
闘え(個人的な)正義のために

担当 ホワイト・バッファロー トロッコ松牛

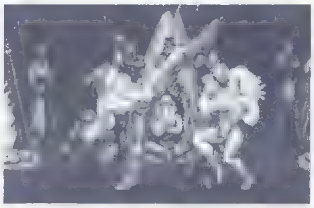


5年に一度の当主決定格闘大会のはずが、なぜか2年連続で行われるとは…。

まあよし。とりあえず今年こそ優勝して、あの栄光の王冠もオレのコレクションの一つに加えることにしよう。うむ。

「インディアン、立ち強キック長い」

おそらく、一族の中で一番長いリーチを持っているのはオレだろう。とにかくやたらめったらにリーチが長い立ち大キックはオレのお気に入りだ。足のつま先で当てれば2回ヒットして、ヒソカにお得。



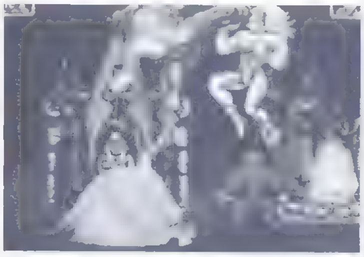
コレよコレ。地上、対空問わず使え!! でも背の低い奴には当たらんぞ。

地上戦、対空、どちらにもぬかりなく功を奏すので、対戦ではこの技でどんどん押していけ。でも足払い系の技には弱いので注意しろ。うむ。

「インディアン、バッファローストーム強い」

世界で唯一、跳び込まれて潰されることのない飛び道具必殺技として有名なバッファローストーム。なに?それほどの知名度はない?うむ。

今回はストームが出るまでのスキが短くなった上、依然として振り上げる足は跳び込み防止には完璧。



跳び込み対応策にもなるぞ。完璧い!!

中間距離では攻撃、牽制ともにかなり役に立つ技なので、安心して使え。でも近すぎると潰されるし、技の後にしばかれるぞ。注意だ。うむ。

「インディアン、タックルブロー使え」

技を出した後のスキがかなり無くなり、かなり使いやすくなった。射程距離はちぢまったがな。うむ。

立ち小パンチ↓立ち大パンチキャンセル↓小タックルブローなどはかなり実用的。

ジャンプ大パンチ(打点は低くぞ)↓立ち大パンチ(2発入るが1杯は簡単)↓立ち大キック(背が低い奴には小足払いに変えよ)↓小タックルブローもテクニカルかつ凶悪だ。うむ。



この連続技が入ると、もう相手は虫の息。

「インディアン、フライングエルボー便利」

相変わらずめくりやすい。2段ジャンプの頂点、画面外からの特攻や、敵の眼前、超低空フライングエルボーなどが効果的。

ガードされても、大きく後ろに跳ね返るので、多い日も安心だ。

が、空中で回転している最中は全く無防備なので注意。下方向には判定が強いが、エルボーの最中に上からジャンプ小キックなどにかぶられた場合は、たやすく負けてしまう場合もあるので覚悟せよ。

あと、対空必殺技(流炎昇、レインボーライズ、コイコイ飛ゴイ、竜口壁など)には、一方的に負けてしまうこともしばしばだ。

相手を見て使えよ。うむ。



対戦では結構重宝するぞ。自分のペースで攻められると言うのは大きい。

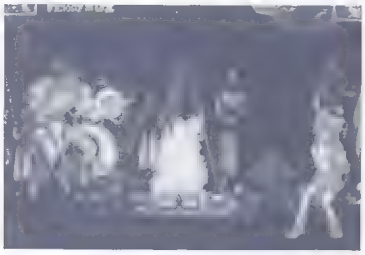
「インディアン、トルネードトマホーク使える」

一発奥義だな。技のでかかりは貧弱、貧弱ゥウゥウ極まりないが、完全に出きってしまうと強いぞ。うむ。

画面のかなり上までトマホークを振り上げるので、先読み対空としては十二分に使えるぞ。

なお、トマホークを出す際に空中で体を捻るモーションがあるが、このときは完全絶対超次元豪極因果無敵なので、飛び道具や相手の足払いをすり抜けて攻撃できるぞ。うむ。

トマホークが出きったら、飛び道具も一緒に消した上で攻撃することも可能なので、この特性をうまく使うべし。でも練鬼降臨やシーザーは消せないぞ。うむ。



この無敵時間を生かせ!!

「おまえもインディアンつかう一」

ジャンプスピードが遅いので跳び込みなどは弱いが、大地にしっかと足をついて、立ち技だけで攻めていっても十分闘えるぞ。

大攻撃のリーチの長さだけに目を奪われがちだが、使える小技の存在も忘れてはならない。

特に立ち小キックはとっさの近距離対空などには役に立つし、しゃがみ弱パンチも近距離牽制技には欠かせない存在だ。

ダッシュキックも一年前に比べるとスピードは落ちたものの、奇襲やとっさの反撃には非常に便利。

使える通常技と強力な必殺技、これ以上何を望むか!?(んγスピードγモゴモゴ)…



ダッシュキックも活用せよ。奇襲に最適。

とりあえず対戦では苦戦しそうなキャラはいない。しいて言えば忍者野郎ぐらいか。

皆もタタンカの戦士となり、あまねく乱暴者たちに天罰をくわえよ。うむ。

対CPU

貯めろ拾得物

担当：トロッコ松

インディアンの資本は足技!? 皆も足を鍛えよ。

何と言っても立ち大キックのリーチの長さは魅力的だ。相手の技の出かかりを余裕で潰せるし、対空として使えば文句なしに使える。これが本当の対空平気ってヤツ?ハハッ（超0点）。

…では、気を取り直して対CPU戦、いってみよー。フライングエルボーは基本的に大パンチで出すべし。

VS 大山礼児

2段ジャンプの頂点から、礼児の背後に回り込むようにフライングエルボーを出そう。

それに反応して礼児は流炎昇を出すであろうからして、そのスキに攻撃。

礼児にフライングエルボーを直撃させようとすると、流炎昇で落とされる場合があるので注意。



反応して流炎昇を出したら、無難に投げよ。

VS 花小路クララ、孤空院千慈

飛び道具のスキを見て、フライングエルボーで特攻せよ。

ただし千慈の竜口壁と片飛脚には注意。

VS 陳念

しゃがんで待つ。ボウズが立ち大キックを出してきたらガードした後大足払いで転ばす。転ばしたら素早く接近して、再び陳念の起き上がりに大足払いを重ねよう。

VS アンジェラ・ベルテ

バックジャンプからフライングエルボー。完。



タイミングをつかんだら、連続して転ばせる。極めよ。



なるだけ空中でもヒットさせよう。

VS 破鳥才蔵

2段ジャンプの頂点からフライングエルボー。才蔵の震空旋風斬をガードした後はダックルブロー（大）が入るぞ。

VS アニー・ハミルトン

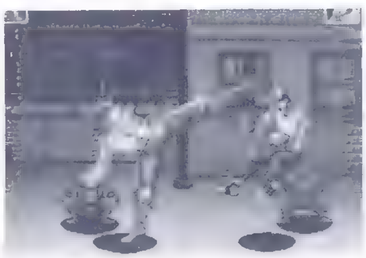
立ち小パンチなどを出しつつアニーのレインボーライズとフォトンバーストを待って、生じたスキにレッッ攻撃。

VS ホワイト・バッファロー

2段ジャンプでバッファローを誘い、フライングエルボーで攻撃。空中で接近しすぎると小パンチで落とされるので、距離をおいて突貫だ。

VS キース・ウェイン

大足払いでジャンプを誘って、跳んできたところを落とす。距離が遠ければ立ち大キック、近ければ立ち小キックが有効。



キョリが遠ければ立ち大足で安定。

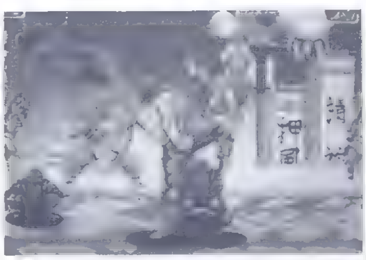
VS リュート

立ち小パンチで飛び道具を誘い、間髪入れずに一段ジャンプフライングエルボー。

一度倒したら起き上がりに強足払いを重ねておけば安心。

VS 豪血寺お志摩

大足払いで跳ばせて、立ち大キックで落とす。撃墜のタイミングを誤ると威嚇砲のエジキになるので、蹴りのタイミングをしかと掴むがよい。



キックを出すタイミングが大切。極むれ。



弱パンチ↓フライングエルボーは素早く行なおう。

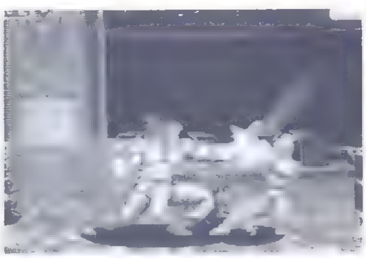
VS 豪血寺お種・お梅

とりあえず転ばす。岩砕歯などに注意して、歩みよりざまに投げ捨てるなどして転ばそう。

一度転んだらこっちのもの、ババアが起き上がりにガードするようなタイミングでタックルブローを重ねよう。

すると、ババアは威嚇顔を出してくるのでガードした後、落ち着いて投げちゃおう。

あとはこのパターンを繰り返せばコトは済むのだが、忍耐ゲージが溜まったりしてパターンが崩れることがあるので、焦ってパニックになって気が動転してタコミスして世界を呪うことがないように、落ち着いて対処しよう。



とりあえずガードさせて…、



誘われて威嚇顔。これをおちついて投げ。そしてすぐにレバーを溜めよ。

ANNIE HAMILTON

アニー ハミルトン

アニーの日記

○月1日
『新しく覚えたレインボーライズの特訓をする。とりあえず、格ゲームの黄金パターンと言われる「飛び道具で跳ばせて落とす」からやってみる。
黒子に無理やり練習相手になってもらったけど、レインボーライズは出かかりが非常に弱く、相打ちが非常に多いことが判明。早め早めに出さないと、私の美貌に傷がついちゃう。
あと、地上では相手の足払いや突進系の技に合わせるのがいいらしいわ』


少しでも出すのを迷ったら潰されるわよ。

○月3日
『練習相手の黒子の一人がとうとう病院送りとなった。ジャンプ弱キック（めくりでも可）から立ち弱パンチ3発↓レインボーライズをついついブチ込んでしまったの。
嗚呼、私の強さって罪』

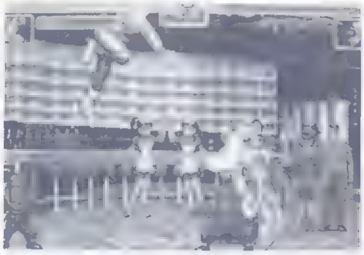

手軽で簡単。跳び込みの打点は低くね。

対戦攻略

白鳥のごとく舞い、ハゲタカのように襲え

担当 アニー・ハミルトンさん & トロッコロンドンさん

○月6日
『お梅グランマの所から新品の黒子を調達。これでまたモルモット…もとい練習相手になってくれるわ。
今日はフォトンバーストの特訓。1段ジャンプで前方に跳び込み、それをフェイントにして2段目バックジャンプフォトンバーストなどをやってみる。
これで対空を出そうとしたオロカな相手は、フォトンバーストのエジキだわオホホ』


対戦でも頻用するP B。でも接近戦で使ったらダメダメ。

○月8日
『アニーダイナミックの練習。なんだか、一年前に比べるとキレが悪くなったような気がする。気のせいかしら？
相手の飛び道具を抜けて攻撃できるけど、かなりタイミングはシビアだと思うわ。
でも飛び道具を連発するようなおバカさんには効果絶大なので、まだまだ捨てたモンじゃないわねホホホホホ』


無敵時間が短くなったから、飛び道具を抜けるタイミングをキチッと握んでね。

○月10日
『地上戦の練習。立ち強パンチは相変わらずキレがよい。出るのは早いしリーチはあるし、まさしく私にふさわしいゴージャスな技だわ。
スワニークラッシュやアニーダイナミックでキャンセルかけることも出来るし、遠距離対空としても使えるのよ。
これをメインに攻めていけば、地上戦の女王は私のものね。あの小生意気な魔法小娘に身の程をわきまえさせてあげてよ。オーッホッホッ』


基本はこの立ち大パンチ。これで押してくの。

○月12日
『フォトンバースト主体の攻めをシミュレーションしてみる。
遠間からの牽制は有効だけど、接近してのフォトンバーストはかなり危険。とくに礼児の暴力的なダッシュキックなどには要注意だわ。
あとフォトンをガードした後、前方ダッシュして投げにくる失礼な輩も続出しそうなので、着地際の注意を怠らないようにしなければ…』

○月15日
『強キックボタンの使用法について悩む。押しっぱなしで溜めておいて、いつでもアニーダイナミックを出せるようにするか、それとも強足払いやダッシュキックに使ったほうがいいのかしら？
相手の出方にもよるけれど、億万が一、私がピンチになって、その上乱戦状態だった場合、いきなりアニーダイナミックを出すと効果はあると思うの。
でもでも、強足払いのリーチの長さは魅力的だし、ダッシュキックのスピードも捨て難い…嗚呼、強さゆえに苦悩する私』

○月16日
『Dボタンの結論が出たわ。とりあえず、守りが堅い・待ち気味の相手にはアニーダイナミックを使っていくわ。
そしてやみくもに攻めてくる相手には、こちらも臨機応変に対応すべく、Dボタンを自由にしておくのよ。
そして、コズミック・スルーが使える状況にあるならば、Dボタンは空けておくことね。
とっさにコズミック・スルーに行ったとき、Dボタンを押したままパンチボタン同時押しは難しいと思うの。同時押しのときにDボタンを押さえる指が離れてアニーダイナミックが出たら、泣くに泣けないわ』

○月20日
『コズミック・スルーについて考察する。
やはり前方ダッシュ投げや空ジャンプ投げが有効だわ。弱パンチを一発入れてから投げにいくというセコイ手もあるけれど、あんまり使うと友達が減っちゃうかも…。
とりあえず、ゲージが溜まったら虎視眈々とこの技だけを狙うのもいいわね。ホホホ』


あんましロコツに前方ダッシュでコズミックスルーばかり狙ってると、守りがオロソカになるので注意よ。

少しでも出すのを迷ったら潰されるわよ。

対CPU

ザコはおどきなさいな オーッホッホッホッ

担当：トロッコテレストドン

フォトンバースト主体の攻めこれだけでオッケー

なぜか知らぬがCPUはポンポンフォトンバーストに当たってくれる。中にはヒットさせるためにシチュエーション作りが必要な奴もいるが、はっきりいってアニーに敵なし。余裕ブチかましでクリアできる（と思われる）ー

2段ジャンプとフォトンバーストを有効に使ってCPUを勝ち抜いていこう。基本的にフォトンバーストは敵が遠間だと大、近かったら小だ。

VS 大山礼児

離れた間合いでフォトンバースト。近すぎると落ち際にダッシュキックを喰らうので注意。近づいてきたら大足払いなどで追い払うべし。

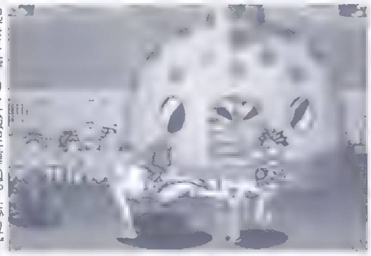


ラウンドスタートと共にフォトン。相打ちオッケーなのだ。

VS 弧空院金田朗・花小路クララ・弧空院千滋

遠間からフォトンバーストで牽制し続ければ、皆勝手にくらってくれる。

後は一度転ばせたら起き上がりに大足払いを重ねると有効。タイミングを摑もう。



起き上がりに強足重ね。忘れずに。

VS アンジェラ・ベルテ

バックジャンプからフォトンバースト。終わり。

VS 陳念

遠間からフォトンバーストで牽制し続ける。すると、頻繁に空中練獄霊波を出してくるので、その落ち際を前方ダッシュして投げる。



この空中練獄を出したのが運の尽き。ククク。

VS ホワイト・バッファロー

フォトンバーストの出し際に、接近しすぎて立ち大キックに落とされないように注意。

2段ジャンプなどでバッファローの技を誘い、フォトンバーストをうまく当てよう。

フライングエルボーは早めのレインボーライズで落とせるぞ。

VS アニー・ハミルトン

フォトンバーストの打ち合いはやめたほうが賢明。相手のフォトンバーストの落ち際と、レインボーライズを出したそのスキが攻撃のチャンス。

あと、起き上がりにはタイミングよくフォトンバーストかスワニークラッシュを重ねておくと当たってくれるぞ。

VS キース・ウェイン

大足払いでジャンプを誘って、レインボーライズで落とす。タイミングよければ立ち大キックでも落とせるし、ジャンプの下を早めにくぐって投げるのも有効。焦ってめくられないように。

VS 破鳥才蔵

間合いが遠かったらフォトンバーストで牽制してもよい。でも、震空旋風斬には注意。

接近してきたら、思い切ってジャンプ大キックで跳び込む。バックダッシュで逃げられない限り、なぜか攻撃はヒットしてくれるし、その後続けて大足払いも入る。

あとは才蔵の起き上がりに同じように再び跳び込んで攻撃。（ジャンプ小キック→小パンチ×3→レインボーライズでも可）。



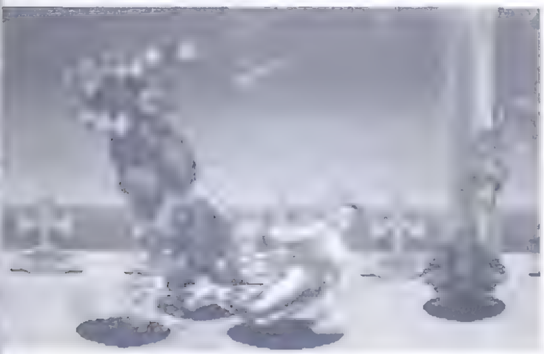
連続して起き上がりに跳び込め。でも忍耐ゲージには注意よ♥

VS サハド・アスラーン・リュート

間合いが遠かったらフォトンバーストで牽制。接近してきたらフォトンは控えよう。

リュートのジャンプ攻撃は、早めのレインボーライズで撃墜すべし。

一度転ばせたら、リュートにも起き上がり大足払い重ねてゴーゴーだ。

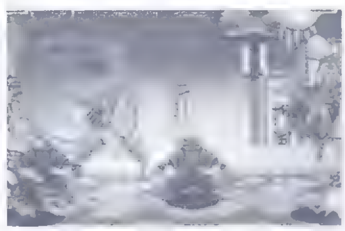


コイツにも大足重ね有効。やったれ。

VS 豪血寺お志摩

遠い間合いからフォトンバーストで牽制。すると、お志摩は地上で炸裂しているフォトンバーストにうまく当たってくれる。

あとは一発奥義と流星弾に気をつける。地上でヘタに立ち大パンチなどを出すと、岩砕髪などを食らうので注意。



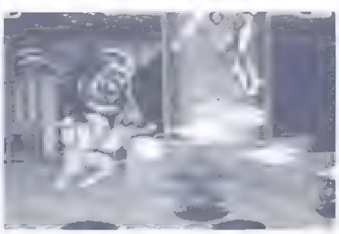
タイミングよく地上のバーストに当てよう。

VS 豪血寺お梅・お種

まず、岩砕歯が来たらバックジャンプしてフォトンバーストで落とす（岩砕歯はフォトンで誘えるぞ）。すると、次に必ず流星乱舞弾を出してくるので、着地と同時に1段ジャンプで跳び込んで、老婆の頭上からフォトンバーストを出す。



まず岩砕歯をフォトンで落として…、



来たぞ流星乱舞弾!!これを飛びこえて…、



フォトンバースト!!乙女の一撃を喰らえい。

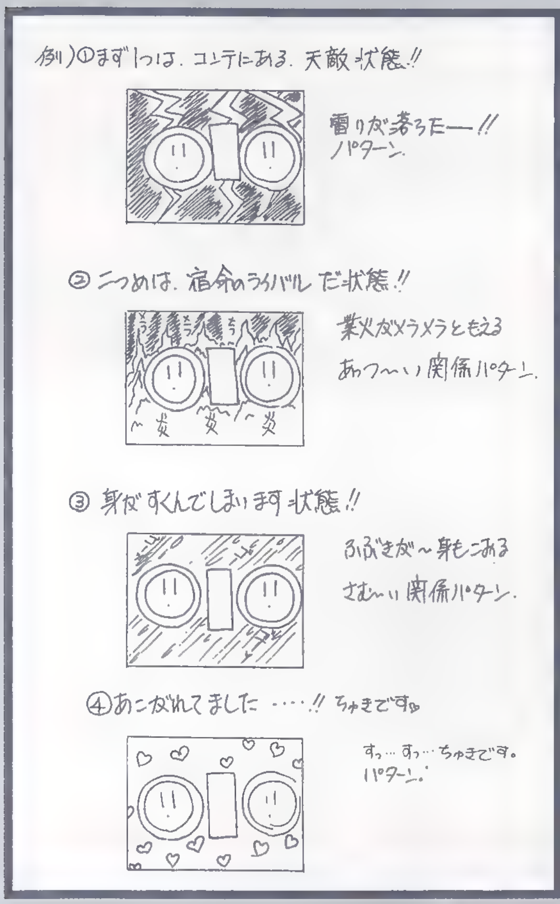
ババアにフォトンがヒットしたら、素早くフォトンバーストを出しつつバックジャンプして間合いを取り直し、あとはこの繰り返しだ。

2段ジャンプでうまく角度を調整して、流星乱舞弾にフォトンバーストが消されないようにしてババアを仕置こう。

禁断の扉が開かれた！

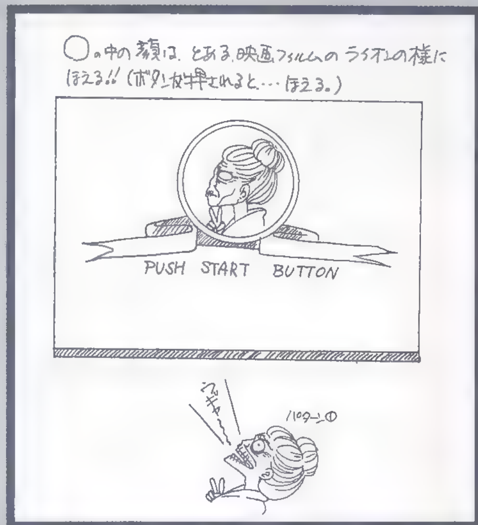
豪血寺一族2 演出プラン

いままで世に知られることなく、マリアナ海溝よりも深い重力の底で眠っていた、当時の開発ボツ案をイッキに公開！ 案内人・ゆきっ口



VSデモの演出

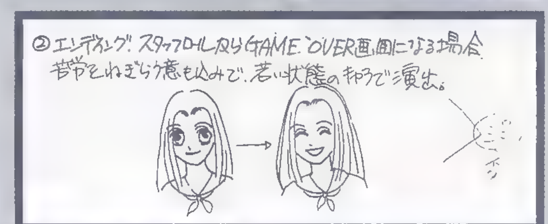
細かなところが面白い豪血寺だが、VSデモでも演出が考えられている。ほぼ現在のモノと同じようだ。



没

スタート没案

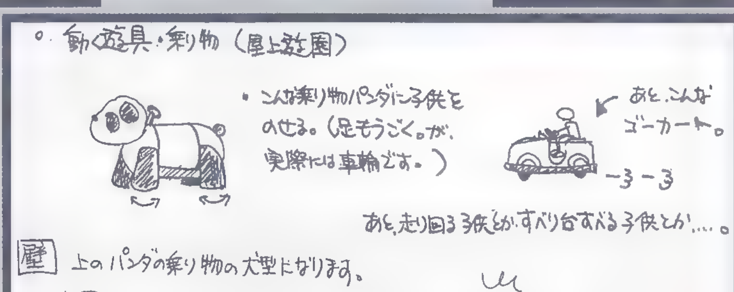
当初は、現在キャラ選択画面で使用されてるお種がほえる予定だったようだ。



没

エンディングでのほほえみ

ボツ演出。しかしこの「苦労をねぎらう」という言葉に開発陣の優しさが伺える。



没

金田朗ステージ

あやしい「悪ガキ幼稚園」ではこんなものまで考えられていた！ 悪の秘密結社に負けない怪しさがあるぞ！

豪血寺アイランド

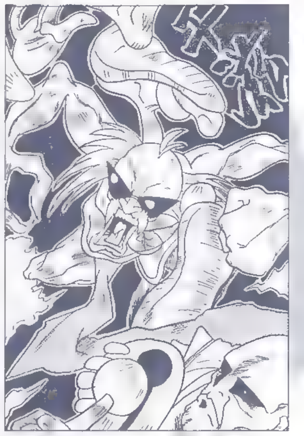
老人と(血の)海

ついに実現してしまった豪血アイランド。夢か現か幻か!?
とりあえずやっちまったモノはしょーがない。行くぞオラ!!

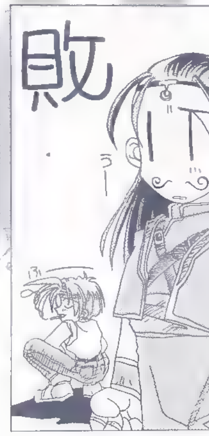
担当：田渕健康　協力：アトラスさん



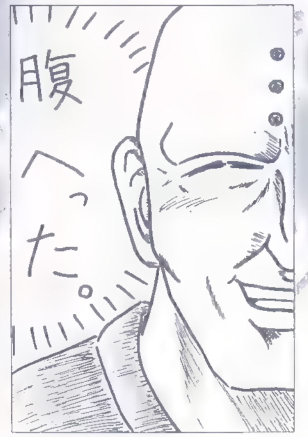
←（埼玉県　鷺神楽君）砕いてあげるわ、あなたの夢を♡…マイガツ



➡（愛知県　杉YAN君）☆老いても激しい男め。長生きせよ。



➡（秋田県　咲耶鮫吉さん）☆まんが能がよい。



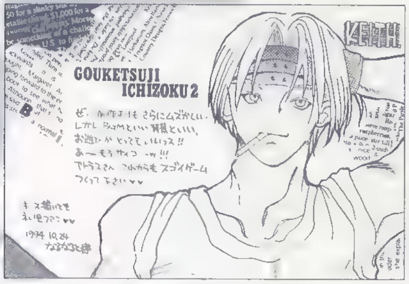
➡（静岡県　父の乳君）☆陳念のイラストはこんなんばっかだ。南無。



➡（京都府　末吉君）時代はヌシらを必要としておるのだ！

も楽しいですね。





↑（静岡県　なるなとさん）
☆礼児ラヴの身分でキースのイラストとはフラチ千万。炎天下土木作業の刑に処す。礼児と同じ汗を流すがよい。



↑（神奈川県　和田美和子さん）
☆フッ、俺は最初からアヤしいと睨んでたぜ。

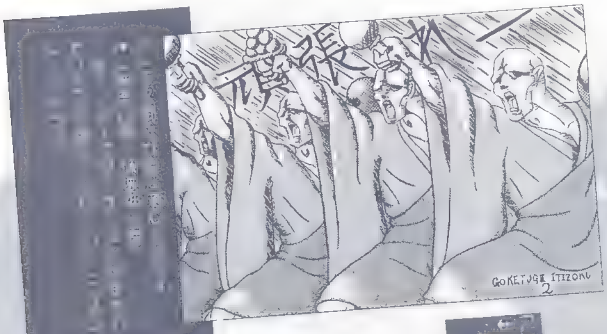




↑（大阪府　柳源五郎丸さん）
☆カオティックボンズめ。

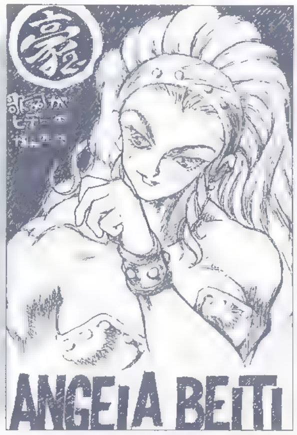


↑（福岡県　CHAR☆弥生さん）
☆…ハナヂが出そうなこの暴力で…

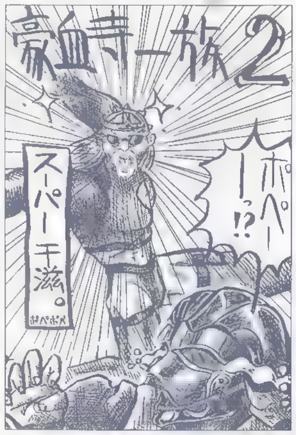




（静岡県　ラテン仮面君）



↑（山形県　笑面龍君）
☆スピーカーに耳を傾けよ。そして鬩えヒジるが豪吉。



↑（千葉県　蟻部ジャマイカんふなさん）
☆…越えてはならぬ一線を越えよって…



↑（神奈川県　目黒孝生君）
☆次回作はお志摩面の背景の娘主役希望。



↑（東京都　神崎らいむさん）
☆このヘヴィナッコーで殴られたら死むよ。

郵　便　は　が　き

ここに50円切手を貼って下さい

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4 藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト　ムックVol.3

豪血寺一族2係

お名前		年令	歳	男・女	
ご住所	〒 TEL		職業		

ゲーメストは？	①買っている	②買ったことがない
お買い上げ年月日	年　　月	日
お買い上げ店名		

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト

No.50	No.97	No.118
No.52	No.99	No.119
No.53	No.102	No.120
No.54	No.104	No.121
No.55	No.105	No.122
No.56	No.106	No.123
No.57	No.107	No.125
No.64	No.108	No.126
No.77	No.109	No.127
No.81	No.111	No.128
No.84	No.112	No.129
No.87	No.113	No.130
No.90	No.114	No.131
No.91	No.115	No.132
No.94	No.116	No.133
No.96	No.117	No.134

●お求めの号に○を

お名前	
お電話	

新声社

雑誌63381-03

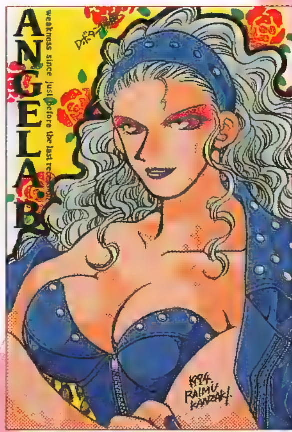
ゲーメストムック　Vol.3
豪血寺一族2
アンケート

1. このムックの発売を何でお知りになりましたか？	①書店店頭で　②知人・友人から聞いて ③雑誌で　誌名（　　　　） ④その他　（　　　　）
2. どこでこの商品をお買い求めになりましたか？	①書店で ②ゲーメスト読者サービス部　Ⓖ屋（東京・大阪） ③その他　（　　　　）
3. このムックをご覧になってのご感想は？	①内容　A. 良かつた（　　　　） B. どちらともいえない C. 良くなかつた（　　　　） ②価格　A. 安い　B. 普通　C. 高い
4. この本の満足度を10点満点で評価してください。	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10
5. そのほかこの本についてご意見ご感想がございましたらお書きください。 次に何を出してほしいか、お答え下さい。	

ご希望の賞品名とその番号	



アトラスが選ぶ!!その⑤
➡（千葉県　結城キースラブ子さん）
☆学園祭のかんばんみたいで…大きいサイズを想像してしまう。（タッチは好き）



➡（東京都　神崎らいむさん）
☆そこいらのアニキより頼りになりそう！



➡（愛知県　飯島匡さん）
☆超体育系の男だよな。



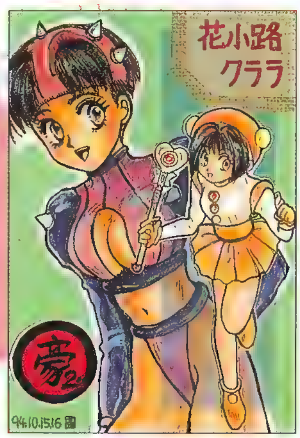
➡（千葉県　千堂万里さん）
☆なヴっ、これは凶悪ーついつい選んでしまったではないか…それも真っ先に。



➡（東京都　あおばポチさん）
☆かぶりもののマニア爆涙!…かどうかは知らぬが、こやつのニクキューは堅そうだな。…打撃用肉球カ?



➡（北海道　宵摩さん）
☆そして最弱も常に一人。関係ないか。



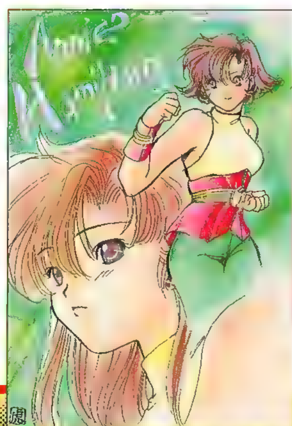
➡（山形県　茶柱さん）
☆クララ変身前の服、あれは既製品なのか?…一点ものだなやはし。



アトラス様がお選びになられた!!その⑥
➡（神奈川県　ねこじゃらし君）
☆これこれ未成年だと言うのに。でもシブイから、ゆるす。



➡（愛知県　猫乃希美さん）
☆セーラー服に溜れた乙女心を感じる。

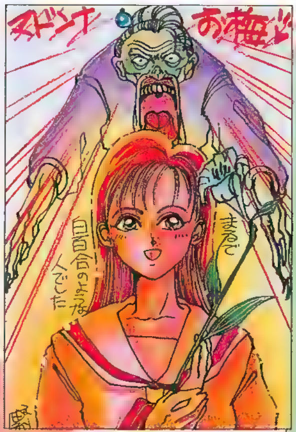


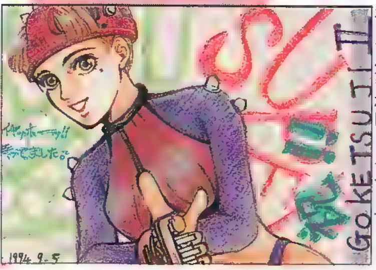
➡（東京都　玄虎丸さん）
☆セミロングもよいよい♡

アトラスちゃんが選んじゃう!!その⑦
↑（千葉県　邦吉ン念君）
☆たくみの技のちんねんって感じ!!和風は好きです。



↑（京都府　るいるいさん）
☆刻の流れとは残酷なものよ。それでも我々は現実を直視して生きねば…ってブッブー。



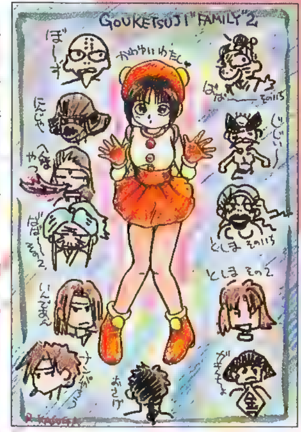


↑（栃木県　小林園美さん）
ハーフみたいなクララだね。

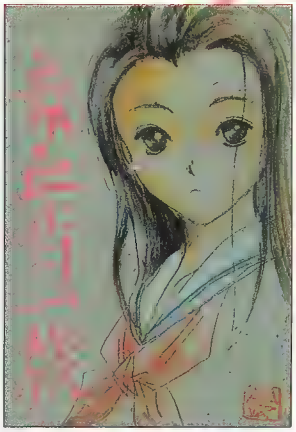
↑（大阪府　矢口綾羅さん）
☆こりゃまたクリクリとしたアニー嬢。



↑（福岡県　春日るりと君）
☆ヒソカにクララのポーズがお気に入り。別に森○の17○の振付けに似てるからではない！にゃい。



↑（埼玉県　鈴乃美亜さん）
☆お種のほうだと思うんだけど、どう？



↑（神奈川県　渋神蔵之介君）
☆満面の笑顔が気持ちいいね。ヘルスィ。



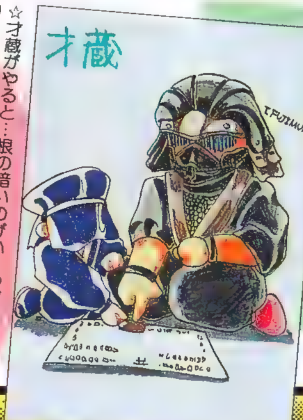
↑（大阪府　霜月めだるさん）
☆ガキっぽさが残るところが格好いいよな。



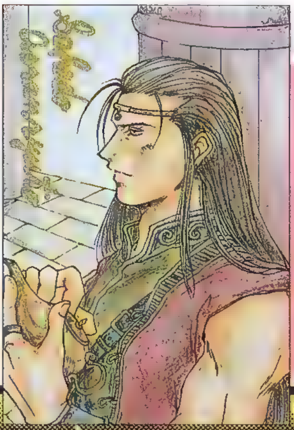
↑（千葉県　結城キースLOVE子さん）
☆年中メランコリーな奴かも。



アトラス神体が選ぶぞ!!その⑧
↑（埼玉県　藤村たけしさん）
☆才蔵がやると…根の暗いのがいーっぱい背中に付きそう。

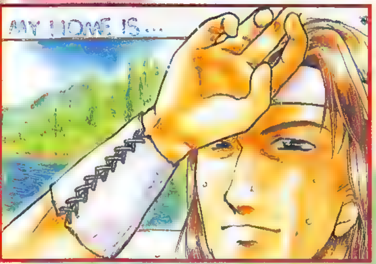


↑（埼玉県　鷹雄和喜さん）
☆魔法のランプ一つで、千の夢、見れます。



↑（東京都　山口順君）
☆ルー＆マーキーが違和感なく溶け込んでいるのが

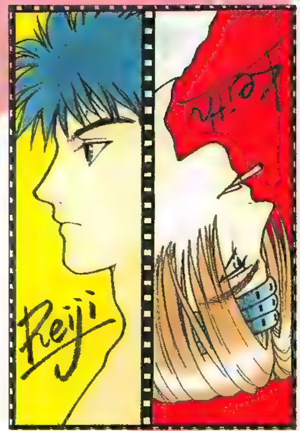




アトラスが選ぶーその⑨
↑（東京都　鈴米あすなさん）
☆みよーにすがすがしいホワイト。きちょうです。



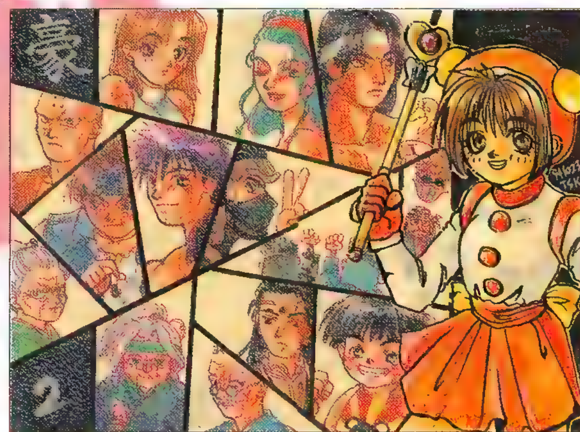
↑（東京都　小林園美さん）
☆こりゃ全体的にハデだねい。蛍光ブタ？



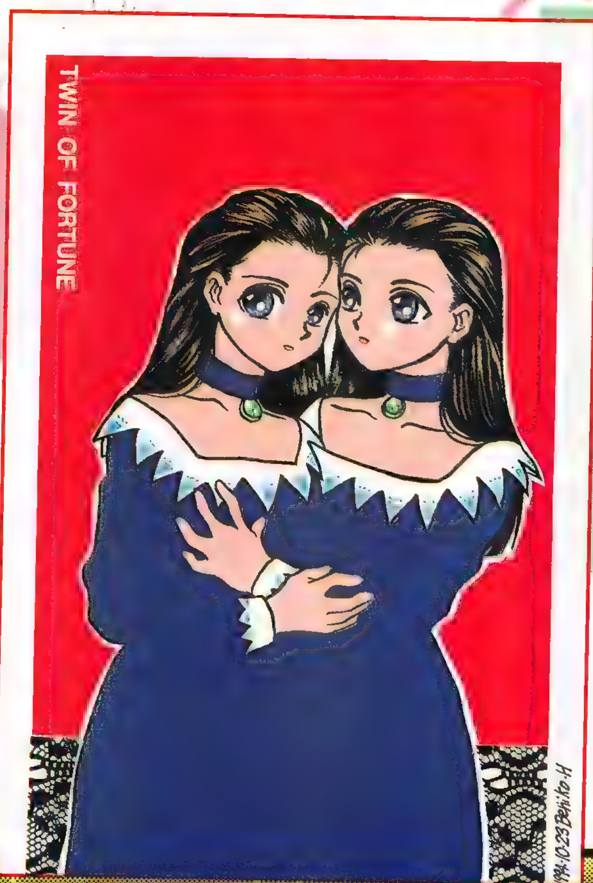
↑（大分県　LEAFさん）
☆拳の表裏、オレの影にオマエが住む。



アトラスが無造作に選ぶ!!（ウソ）その⑩
↑（愛知県　沙門修壱君）
☆直撃!!ってところでしょうか。夢の中で踊ってそうでコワイです。



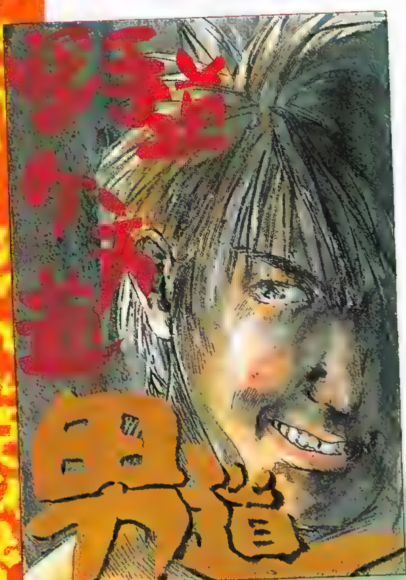
↑（愛知県　飯島　さん）
☆…全く、この一族には普通の奴はいないのか！（普通だったら一族ではない説アリ）



アトラスーが選びたまうた！その⑫
↑（福岡県　杉紅子さん）
☆う～ん何か雰囲気がキケンな感じです。（考え過ぎかよー？-）



↑（神奈川県　邪了さん）
☆後にも先にも格闘魔法少女はこの娘一人のよーな気がするう～。



アトラス殿が選ぶ!!その⑪
↑（茨城県　しのすけさん）
☆なつ、なんかうったえて来るのがあって、つい手にしてしまった。



↑（北海道　山本美佳さん）
☆でも意識してるでしょ？



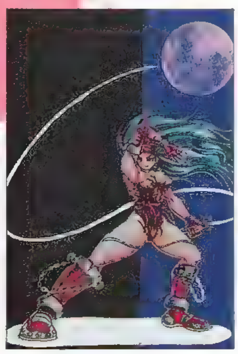
➡（東京都　海乃さたさん）
☆いいね。生活感漂ってて。



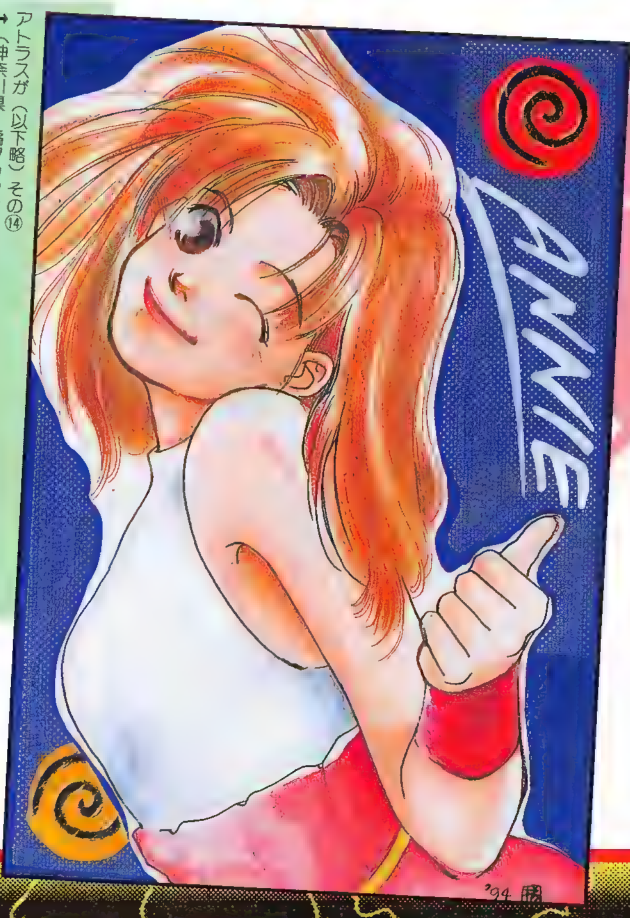
アトラス（株）が選んじゃう♡その⑬
➡（東京都　神崎らいむさん）
☆クララ…なんか胸が大きい様な。



➡（千葉県　ながとうとむさん）
☆ふりフリスカートがたまらぬ↑ヤバイぞ。



➡（東京都　神座主志君）
凄みがあってかっこいいよね。美しいし。



アトラスが（以下略）その⑭
➡（神奈川県　橘タカヤンさん）
☆口の大きいアニー、好みだ!!



➡（宮城県　パペ子さん）
☆こ奴に笑われると妙にくやしい。



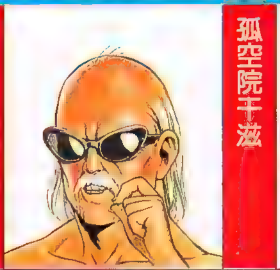
➡（千葉県　くみPさん）
☆一体何をまかすと言うんじゃー！



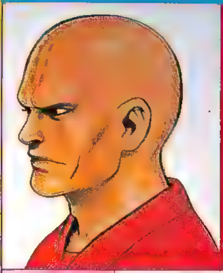
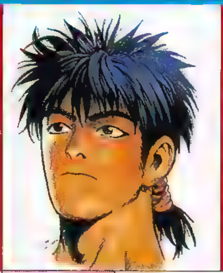
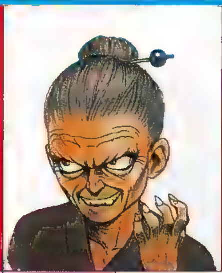
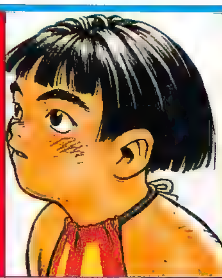
➡（愛知県　沙門修吉君）
☆パジャマでコレですか。

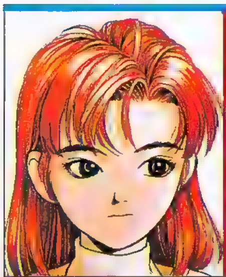
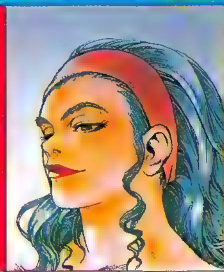
豪2全キャラ採点表

実に個性的なキャラが13人も集まっちゃった豪2。はたして、どのキャラを使ったらいいのかリンダ13Rノックアウトでまいっちゃうって感じだろう。そんなあなたに送る、ささやかなプレゼント。


	豪血寺お志摩	孤空院干滋	花小路クララ
当事者代表 アトラス  メーカーであるアトラスさん自らに各キャラの採点をお願いしてみた。さて結果は?	**5** もっと悪人にしてほしかった。少し個性に欠けてしまったところがやっぱり心残りで…。お梅、お種をバシバシしばくところが見たかった。	**9** 新キャラの中で一番お気に入りです。残念なのは、必殺技の密義筋収体の移動する筋肉の描写が美しく、もっと大胆だったらとその点だけが不満。	**8** う〜ん、人気はわかるんですが…変身後のスタイルを数種類作りたかったというところが引っ掛かってます。性格的にはもう少しおキャンピーなところを入れたほうが良かったかなーと思っています。
ライター代表 ももやん  とりあえずゲーメストライター軍団を代表しての採点。ゲーマーの視点から見た各キャラの評価はどんなもんかなと。うーん多角的。	**7** 格闘ゲーム界の最長老（人間では）。なんと101歳で闘う妖怪バーさん、お志摩。このキャラは、よい。なんといっても、カッコイイのだ。え、どこが?だって。バカモノ、星流弾や天舞脚を見てみろ！どれも、イカス技ではないか。不満があるとすれば、弱いとこだろうか…。	**5** なかなか魅力的なジジキャラだが、オヤジ(ジジ）キャラ愛好家の私としては、注文は数多くある。　まず、背が高いわりに、体格が貧弱すぎ。マッチョならマッチョ、痩せなら痩せではっきりしてほしかった。中肉中贅は、ちょっといや〜んな感じ。	**9** おおっ！格闘ゲーム界初の魔女っ娘であるな。当然のように美少女で、しかも13歳。おぢさんにしてみれば、文句なく合格である。　しかし、画面に出てくるクララ嬢には、ちょっとばかり不満ありげ。変身しなくていいんぢゃー！おぢさんは、そのままのほうが…。
無関係者代表 しもでん  あまりこのゲームを知らん人に第一印象のみで評価してもらおうってことでデザイナーの彼にも。が、実はこのゲームやったことあるらしい。	**5** ババア。ババアのババアだかババババアか?まあどっちでも良いや。みんな、お年寄りは大切にしようね。（って、おいなんだよ、この空きスペースのデカさは?！：担当）	**10** 褌…なんて甘美な響きであろうか。日本男子たる者はこうでなくてはいか〜ん！でも、それよりも背景の芸者さんのほうが気になったりして。俺もいつかは悪代官になって、「あ〜れ〜〜お代官さま、おやめになってくださいまし〜」そして俺はこう言う「いいでは」(以下略)	**10** 魔女っ子…。はっきりそう自分がロリコンっ気があると自覚したのは遠い昔のような気がする。今でもミニスカートはあまり好きではないのだが、何が魂を揺さぶるのか?あの少女たちの無邪気な笑顔の前に俺の心は辛くも眠れぬ夜と共に頽れ去っていったのだ。
人類代表 アナーキャー松井  で、最後はこの本の編集担当者に。担当である以上、詳しいかと思いきや、クリアどころかじーさんばーさんキャラはさわってもないらしい。	**8** ウチの会社の平均年齢の約4倍、101才。グレードですね。その年齢で、あのパワフルな技の数々。そのエネルギーをなぜ世界平和に役立てん、とめくじら立てても仕方ありません。すばらしい方だとは思うのですが、私の感性にはあいません。残念ですが8点。	**7** 83才、血液型O型ですか。ナイスですね83才。ホレましたO型。登場時に点滴うってパワーアップするさまのカッコよさときたら全国シルバー世代のあこがれの的でしょう。育ちのグッドな私にゃちとキツイその下品な技の数々さえなきゃ満点でしたのにね。	**9** 13才…魔女っ子ですか…。いいですね13才。好きですよ魔女っ子。星くず革命、いわゆるスターダストレボリューションでポテチン野郎の敵さんをブタやアヒルにしたあげく、ぼてくりまわすあの快感…。一度やったらやみつきです。
	計25点	計31点	計36点

 陳念	 大山礼児	 豪血寺お梅	 孤空院金田朗	 サハド・アスラーン・リュート
10 このキャラは理想のキャラです。全体、毎日が楽しくて楽しくて仕方がないんだろうなー。年齢なんか関係ないぞー！とにかく彼には思うように生きてほしい。	**7** 体が大きくなって本当によかった〜と思います。これで動くたびに汗が出たら…いや怖いから考えるのはよしましょう。純真なのはいいんだけど、融通が効かない奴かも知れない。	**2** そりゃもう、近くに絶対居てほしくないキャラNo１です。ですが、目的のためには手段う選ばないという点は尊敬してたりします。	**6** 犬時を考えると、スタイル的な独創性が無い点でこの点数。金田朗のような子供が目の前に居たら、もちろん踏んづけます。しかし、純粋てところもあるので、そこいら辺は可愛いんですけどね。	**5** もっとブッチ切れた性格にしたかった。こんな影の薄い奴は嫌いだーと思っているので、この点数です（ファンの方ごめんなさい）。でも、見た目は文句言いません。中身の問題なんです。
7 なんか、このキャラすごく好きなのよ。いかにも「なまぐさ坊主」って感じがね。必殺技も、変った技が多くておもしろいし。 でも、前作からさほど変化がないから、今回では魅力ガタ落ち。もうちょっと変化があればねぇ。	**6** 見た目はカッコイイし、硬派だし、応援団だしと、男としての魅力を感じるキャラではある。またプレイしてみても、必殺技とかが使いやすくて、気持ちのいいキャラでもある。 が、強すぎないかい?対戦なんぞでは、まともに彼に勝ったことないんですけど。	**3** 前作から、どーもこのキャラだけは好きになれないんだな。やっぱりお志摩と違って、品がないと思うんですけど。いくら変身してギャルになっても、元があれじゃあね。やっぱりダメだ。 つーことで、点数は厳しくつけさせてもらいます。	**3** 子供はキライだ！対戦や対CPUで、このキャラに負けたときは「このクソガキャー！殺ス！」と思うほど憎いのだ。本当に。 でも、スーパーワンワン（勝手に命名）はカッコイイので、ゆるすとしよう。この点数は、犬が稼いだものと思え！（金田朗使いの方、スマン）	**7** ほう、このルックスは豪血寺の中では、なかなかのものだな。技もカッコイイものがそろっているし、出身地が中東というのも味があってよいよい。 ただし、キャラとして使ってみると、操作性がいまいち。フレイムアタックばかり、出すんじゃなーい！
9 陳念のような僧のことを破戒坊主と呼ぶケド己の思うように生きる彼みたいに生きてる人のほうが好感が持てるってもんです。背景の人たちとBGMもマッチしていて良いです。	**5** 彼には是非とも改造学ランを着用して闘ってほしかった。裏ボタンやら隠しポケット、龍神やら仁王なんかの金糸刺繍とかで飾ったのでね。年齢はこのさい考えなくても似合うと思うんだけど、どうっスか？ね。	**6** セーラ服は非常に好きでたまりませぬぅ〜夏服よりも厚ぼったい冬服のほうが良いです。彼女が身に付けているのも厚ぼったくてもこもこ感があって…でもでもババア。うーん、ババアぢゃなかったらねぇ。	**6** 現実の犬は嫌いだけど、こんな犬だったら家で飼いたいです。でも金田朗のしゃがみ大パンチはカワイクナイ！のでこんなもんかな?	**8** 彼、かなり格好イイです。でも日本語は喋らないでほしかった。アピアチャチャみたいな魔術だけを使用してもっと変な奴だったら評価は高かったのになあ。個人的意見でなんですが、長髪は格好イイ男ならグーだけどそうでない人はやめてくれ〜
9 ファインですね、俗物坊主。私も一度は欲望のおもむくままに生きてみたいものです。この人の一発奥義は頭ガイコツのやたらデカイ全身骨格がヘッドをシェイクしながら歩いて行く、という豪快さ。昔、あんな型の夜行塗料入りのキーホルダーがあったのを思い出します。	**8** いいですね、男道。夕日です。青春です。サンプル版では、背景のランニングする人物の横に自転車が走ってたんですが、製品版ではどこかに行ってしまったのが残念です。この人のテーマソングも好き。ただ、敵にまわすとやたら強いので、８点。	**7** ワンダホーです双子の姉妹。こっちがお姉さんですか。ギャル時はあんなにカワイイのに、ババア時はあんな人。一体、彼女の人生に何があったのか。よほどつらい目にあったのでしょう。つらかったろう、苦しかったろう…。でも私はあなたがキライです。	**10** いいんですよ、彼。グーです。ガキんちょのときは憎ったらしくて、コワモテなその顔つきに、こんな子ウチの子じゃないわ、って感じですけど一度敵に吸いついて、変身した日にゃあ。もう、別世界のパラダイス。あのワンちゃんとは10秒間しか会えないさだめ。恋、でしょうか？	**9** サハドさん、182cmですか。クールでイカスって感じですね。その礼儀正しい態度、にしちゃあゲテモノ系のその必殺技たち。火吐いて、刃投げつけて、「おケガはありませんか」と聞くよりも生死の確認が先じゃないかという気もしますが、それもまた魅力。
計35点	計26点	計18点	計25点	計29点

アニー・ハミルトン	ホワイト・バッファロー	アンジェラ・ベルティ	キース・ウエイン	破鳥才蔵
				
うっ、5 いや、あの、嫌いなわけではなくて…何か自分に近いキャラはちょっと嫌かなと…。一緒にお茶を（お酒ってイメージじゃないから）酌み交わすのは難しいかもしれない！	**6** 内面的な点は好きなんですが、収集癖な点が…（自分で設定しておいて何いってんだろう）。ホワイトと酋長とはセットじゃないと不可です。	**10** このキャラは前作からすっごく好きです（体格は関係ない！）。アンジェラのプライベートな世界を想像してはニヤニヤしてたりします。うん！カッコイイからいいんです。	**7** まじめなところがないのがすきなんですが、マザコン設定はちょっとまずかったかなーと思っています。男子たる者ひとりでしっかり生きてるんだー！！と、つい怒鳴ってしまいそうで…。	**8** 性格的には、お近づきにはなりたくないけど…何か謎めいたところが逆にいい味を出してくれそうです。結構いい奴だと思ってます。かっこいいしね（素顔は…本当に！）。
4 前作では小娘ってイメージだったが、今回はスタイルもよくなって、女性らしくなってよいですな。　しかし、対戦でのこいつの強さはなんだ！どうやって近づけと言うのだ！フォトン・バーストとレインボー・ライズだけで負けるんだぞ。くやしかー！	**5** こいつに関しては、特になにも言えないな。前作より、なにが変ったのかわからないからである。どうしよう…。だって、こいつ地味で、目立たないんだもの。　まあ、言わせてもらうならば、あの攻撃力の高さ、弱キャラから見れば、ねたましいですな。本当に…いいな。	**8** 実を言うと、ひそかに私のお気に入りキャラだったりするんだな。前作よりも、ず――っとスタイルがよくなっているし、美人になったし。やはり、いいキャラだな。　さて、なにか文句をつけたいんだが、とくにないのだ。こまった…。ちょっと言えば必殺技かな〜。	**6** このキャラって設定上では、なかなかの悪ガキで、それでいて負けず嫌いのカッコよさげな少年のはずなのに、ゲームの中では、ただの「さわやかにーちゃん」になってしまっている。これはなぜ？設定どうりのキャラがゲーム上にいれば、スゲーいいキャラになったのに。	**8** 才蔵はなんだか変なキャラで、けっこう好きである。忍者なのかなーと思わせて、実は対人恐怖症のためのコスチュームだったとは…。バ行でしか話せない設定もよいし、背景にいる「ルー&マーキー」もイカしているし、文句なし。あと、負けたときのペイントも好きなんですよ。
7 お嬢様って言葉に弱いんだなー。かなりわがままっぽイ感じの性格も良いです。やはりお嬢様はちょっちイジワルな側面も持ってないとね。ただ、腰に巻いてるあれ何ですか？まさか、寅さんも愛用しているものの類ではないですよね。誰かおしえてください。	**4** この人もキースと同じく豪血寺一族とは違う人種だと思う。豪血寺のトップを狙うんだったら、人の域を越えてほしいですね。（って、だかちゃんとスペース分の原稿書いてちょうだいよ、あんた）	**3** 私は最近世に出回っている、いわゆるあの乳（ちち）、**巨乳が嫌いじゃ**つーことで彼女は嫌いではないけれど、恨むんならそのバカでっかい乳を恨んでくだされ。お姉さまでもおっぱいを越えたのぶら下げてるのはどうも…。	**4** 豪血寺一族の中では、まともすぎてイマイチ。もっと変な人になってください。次回に期待！　（うー、せめて半分以上ちゃんと原稿で埋めてくれってば。女性キャラにはきっちり書いてるクセに：担当）	**7** 兜を着用している理由が笑える。けれど、前向きな性格なところは買います。兜のデザイン、カックイくて良いです。あと、たまに後ろを高速で飛び交っているアレ、何ですかねえ？すんごく気になります。
9 グーですね、22才、168cm、AB型。まさに私の守備範囲です（？）。衣装も全キャラ中一番好きですし、当初サンプルロムがバグったと勘違いして、編集部をパニックにおとしいれたコズミック・スルーの大技ぶりもいいです。グラフィックの頭部がもう少し小さくなれば10点。	**8** ウソをつきません、インディアン。しかし一族の中にインディアンの方までいるとはマクドナルド並の全世界的展開を見せますね、豪血寺。3では火星人とかM78星雲の銀色っぽい巨大宇宙人の方々も参加してくれると楽しいなぁ。いまいち印象がうすい人なんで8点。	**9** ファンタスティックです、そのボディー。普通のキャラが着用しようものなら、ウケねらいと四方八方から言われそうなそのコスチュームも、彼女が着れば、あら不思議、イロ気のイの字も存在せず。いや、ほめてんですよ、ええ。年上なんでマイナス1点（なんだそれ）。	**7** 前作のトレパンの強烈な印象がぬけきってないので、今回のGパン化はちょっととまどっちゃいました。　いわゆるカッコイイ系のキャラなのですが、その半面これといった特徴がないのも事実。もう少しインパクトもほしいかな、と。で、7点	**9** この人は、その歌とステージがすべてでしょう。甘く、せつなくポパペパプーと歌いあげる、チューリップ帽をかぶった2人組、ルー&マーキー。プレイヤーが動くと移動式ステージで追いかけまわしてまで自分の歌を聞かせようとする姿は、本当に美しいと思うわけです。
計25点	**計23点**	**計30点**	**計24点**	**計32点**



アトラスイケイケインタビュー
企画に一番時間がかかってます。

アトラスのアーケード開発部門は大阪に置かれている。他人の迷惑をシンキングしないことに関しては、神田でNo.1とのホマレも高い我々ゲーメスト取材班は、強行上陸インタビューに成功した！

構成：アナーキャー松井



ゲーメスト……本日はお忙しいところ、もうしわけありません。さっそくですが、インタビューに入らせていただきます。
ちゅうこ……はい。
ゲーメスト……まずは、シリーズタイトルになっている豪血寺のネーミングの由来からうかがいたいんですが？
ちゅうこ……ええと、最初このゲームの名前はブラッドファミリーというものだったんですよ。ただ、いろいろあってその名前はよそうよ、ということになり、漢字読みのタイトルでいこうかな、と。で、格闘ものということもあり、できるだけ強いイメージのものにしたくて、豪、という文字を使いたいなあと。あと今回血筋というテーマは無くしたくなかったんで、血、という文字を。最後に寺、というのは、なんとなく格のある家系っぽいなあって。そんな感じですか。一族っていうのもはじめはついてなかったですよ。ファミリー的なイメージを出したくて後から追加したんです。
ゲーメスト……あのゲームの舞台となっている、お梅ワールド、お種ランドは具体的にどこら辺にあるものなんでしょう？
ちゅうこ……日本領海内のどこか、っていう設定です。人工の島かもしれませんね。地図上にはのってないという。
ゲーメスト……なるほど。あと、豪血寺一族というのは、日本有数の財閥という設定なんですが、具体的には、どういうことをしているんでしょう？
ちゅうこ……そうですね。表には名前がでないけれども幾つか油田を所有していたりとか、けっこう裏社会のブラックマネーに手を染めていたりとか。どちらかと言うとカゲの財閥という感じの存在です。
ゲーメスト……海外版とかは、国内版と異なる点はあるのでしょうか？
ちゅうこ……タイトルとかがちがいますね。海外版は、パワーインスティンクトといいます。あと一部日本語の歌が入ってなかったり、難易度がやや高めにされてます。日本にくらべて、海外はインカムの単価が安いので。

いきなり細かい質問など

ゲーメスト……個人的に聞きたかったんですけど、金田朗ステージのバックにいる幼稚園児たちは、あの島にいるってことは、みんな豪血寺の一族ってことなんですかね？



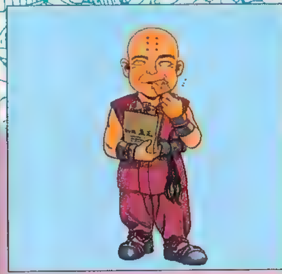
これがその園児軍団だ！

ちゅうこ……えーと（笑）。あれ、もともとはみんな黒子のかっこしていたんですよ。黒子養成学校みたいな設定でして。そしたら、みんな顔がないのは不気味だと言われてしまって。それで、いまのような形になったんですよ。
ゲーメスト……なるほど。ではほかの面のバックにいる人たちも別に豪血寺の一員というわけではないんですね。
ちゅうこ……そうです。出稼ぎみたいな人たちとか。
ゲーメスト……キースのコスチュームが今回トレパンからGパンにかわりましたね？
M・MASADA……あれは前作で、はじめのうち私がキースのズボンはGパンだろうって勘違いしていたのが尾をひいてるんです。前作でも途中まではGパンでグラフィックを起こしてしまって、トレパンが正しいって気が付いたあとで大慌てで修正したんです。よく見るとポケットが残ったままになってます（笑）。それで実際に出まわった後にいろいろなところから、ジャージっていうのは変だとたたかれまして。やっぱり、かっこいいキャラなので今回はGパンでいこうかと。だから今回のは、当初のぼくのイメージどおりですね。
ちゅうこ……最初のあれってロッキーのイメージなんですよね。過去に不良だったんだけど、今はボクサーという。
ゲーメスト……このゲーム、従来の対戦格闘ゲームに比べて、やけにキャラの平均年齢が高いような気がするんですが？
ちゅうこ……そうですね（笑）。

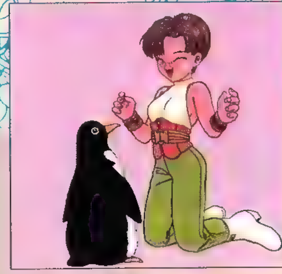
アトイケ



アトラス側出席者の皆さん



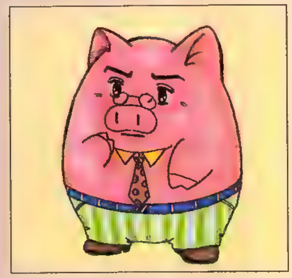
でんちゅうさん…サウンド担当
今回の付録のCDのアレンジ等を一手に引きうけてくださった方。おつかれさまです。



ちゅうこさん…企画担当
女性企画マンの人。いろいろとムリ言ってすみませんでした。



MAKO MKⅡ…プログラム担当
今回のインタビュー中で、もっとも発言数の少なかった方。でもガタイはいい。



M. MASADAさん…グラフィック担当
インタビュー中、我々のムチャなつっこみにも笑顔で答えてくださった方。

最初にお梅ができたので、なんかそれに引きずられてしまって。

で、今回子供を入れてほしいという要望がありまして。金田朗を加えたんです。あと前作から10代のキャラがいないという指摘をうけていたんで、じゃあどうせなら、13歳ぐらいにしてしまおうということで、クララが出てきたんです。

あと誰からも恐れられる存在として、お梅、お種の双子の母としてお志摩を、それと対をなすようにおじいちゃんのキャラもってことで千滋を、それぞれ追加しました。お志摩なんかは、もっとお年寄りっぽい感じにしたかったんですけどね。

ゲーメスト……今回の基板は前作のものに比べてかなりパワーアップしてるとのことなんですが、作る側としてはやりやすかったですか？

ちゅうこ……やりやすかった半面、大変でしたね。

MAKO MKⅡ……いろいろできるようになったんですが、逆にそれだけたくさんのモノを作らなければならないわけで。容量も増えましたし、バック画面なんかも今回は3枚まで持てるようになりましたから。3重スクロールまでやってますし。

ボイスに関するあれこれ

ゲーメスト……あと、このゲームのボイス、ほかのゲームに比べると聞き取りやすいような気がするんですが、なにか工夫をなさってるんですか？

でんちゅう……特に意識的になにかをしてるってことはないんですが。全体的に高めの声が多いのと、サンプリングレート（デジタル録音の音質を決める要素）も高めに設定してるからじゃないですかねえ。その分容量もくってますけど。

ちゅうこ……今回はちゃんとスタジオを使って録音してるからっていうのもあると思います。

ゲーメスト……クララの三石琴乃さんをはじめとして、今回ボイスは皆プロの声優さんが？

ちゅうこ……いや（笑）。一部はまだ開発の人間がやっています。才蔵とアンジェラ、バッファローの3人がそうです。これらは前作と同じ者が担当しています。一応新たに録りなおしているんですが、前回のほうがよかったなあっていうものはそのまま流用しています。

企画が一番時間をくいました

ゲーメスト……今回一番苦労した点は、どこらへんでしょう？

ちゅうこ……どんな要素を入れて行くが、という企画段階が一番時間をくってますね。何を売りにしていくのか、とかもずいぶんモメましたし。絵なんかも描いてるうちにだんだんイメージとは変わってきちゃって。全体の企画がきっちり決まらないとソフトのほうなんかも動けませんし。



これを最初に見たときのインパクトときたらそりゃもう…。

ゲーメスト……クララ版のオープニングとかは、企画段階から決まっていたんですか？最初見た時、違うゲームかと思ったくらいのインパクトがあったんですが（笑）。

ちゅうこ……ええと。今回魔法少女というアイディアが出た段階で三石さんで行こうということになり、それを生かすにはどうしたらいいかということになったんですよ。その結論としてあのオープニングができたんです。コイン投入後に出すか、最初からこれで釣るかという悩みとかもあったんですが（笑）。オープニングを2種類作るというのは、最初から決まってまして、もう一つのほうは、ストーリーの説明を担当するっていうことで。半分開きなおってやってますね。脱衣マージャンといわれようとも（笑）。いつのまにやらアニメーション枚数も増えちゃってるし（笑）。

ゲーメスト……三石さんと言えば、あのクララの歌、けっこうすごい内容の歌詞なんですが、何も言われませんでしたか？

でんちゅう……いや実はこちらとしても、だいぶ不安だったんですが（笑）。断られたらどうしようって思ってたんですが、結構すんなりいきました。仕事とわりきってくれたのかもしれないですが（笑）。

ゲーメスト……比較的順調にいったんですね。

でんちゅう……ドギツイ歌詞ですねえ、とは言われましたが（笑）。

でも最初はもっとドギツかったんですよ。さすがにこれではまずいだろうってことで。

ゲーメスト……あれでもソフトなほうだったんですね（笑）。

あと毎回イラストを描かれている村田さんは、実際のゲーム画面も何か担当なさってるんですか？

ちゅうこ……彼はキャラ選択画面のグラフィックも担当してます。本当は背景なんかも担当する予定だったんですけど時間的にムリになってしまって…。

名前の由来など

ゲーメスト……各キャラの名前の由来なんかをうかがいたいんですが？

ちゅうこ……アンジェラは雑誌などをパラパラとめくっていて気にいった名前をそのまま使っています。キースなんかデザイナーと相談して、映画俳優なんかの名前から合体させてできたものです。才蔵は、忍者関係の有名どころを合体させてできてます。漢字だけちょっと変えて。破鳥をハチョウっていまだに読まれますけど。

アニーはデザインが某戦隊モノのコスチュームを参考にしたんですが、名前もそこからもらってしまって。陳　念は、ただの当て字です。

ゲーメスト……彼は陳が名字で、念が名前ですよね？

ちゅうこ……そうです（笑）。で、おばあさんっぽい名前としてお梅ができ、その双子っていうことでウメボシ、その中にある種ってことでお種と（笑）。

ゲーメスト……あ、そういう理由で（笑）。

ちゅうこ……新キャラについては、強い子供ってイメージで金田朗が、これも漢字だけ変えたものので。孤空院っていうのは豪血寺に対してより優雅な感じの名前にしたいなという。千滋というのは、いかにも明治、大正という感じの名前ということで決めました。お志摩は女優の岩下志摩さんからもらいました。

クララは最初、花小路じゃなくて、鈴木クララっていう名前だったんですよね。そしたら、あまりにも一般的な名前すぎるっていうことでクレームがついてしまいまして。クララというのも、最初漢字を使ってたんですけど、カタカナにおちつきましたね。名前そのものは、私の好きなノドの薬の名前です（笑）。サハドはアラビアっぽい名前ってことで、そういう小説の好きな子につけてもらいました。彼もいろんな名前が合体してできています。

ゲーメスト……一発奥義なんかは最初からああいう形だったんですか？

M・MASADA……お笑い系のものを考えてたんです（笑）。キャラなんかもお笑い系のものと、そうでないものに分けて。それから各キャラごとに考えていきました。お笑い系のものとしては、陳念のガイコツがアタマをふりながら、走って行くヤツみたいな。誰が最初に考えたんだろ（笑）。

ゲーメスト……アニーのコズミック・スルーなんかも結構すごいですよね。最初見たときバグったかと思ってビックリしました。

MAKO MKⅡ……あれ実は、バグがもとネタなんですよ（笑）。



サンプル版ではダメージが設定されてなかったため、バグとかんちがいしたライターが数名いた。

ゲーメスト……エー、そうなんですか？なんかすごいですね、それ。

MAKO MKⅡ……メガドライブ版の豪血寺の初期のバグであういうのがあって。みたら痛そうなんで、これはいいってことで（笑）。けっこうバグを気に入ってそのまま採用しちゃってのがあるんですよ。

ゲーメスト……今回、お種の扱いがひどいなーってのがあるんですけど。誘拐されたあげくに、やっとの思いで帰ってきてみれば、プレイヤーに負けたうえにやっとの思いで手にいれた頭主の地位も失ってしまうという。

ちゅうこ……そう言われれば、そうですねえ（笑）。

ゲーメスト……ラスボスが被害者っていうのは史上初なのでは？

ちゅうこ……うーん（笑）。彼女はそういう星のもとに生まれてたんですよ。それでもガンバル彼女に意味があるかなーって思ってたんですけど。

ゲーメスト……そう言えばラストのお種ステージで窓の外にある巨大お種像が歩き回りますよね。

ちゅうこ……あれ時間がなくて、アニー面をそのまんまカラーチェンジして使っているんですよ。電気をすべて落とした後っていう設定で。そしたら窓の外がやけにさみしくなっちゃったんですよ。それで、ああいうのを置いてしまったんですよ。そのうえ動かしてしまおうかなと。それでもまださみしくて、サーチライトなんかを入れてもらいました。最初バグってしまって、あの巨大ロボットが室内を歩きまわったりしちゃったりして…（笑）。

ゲーメスト……今回キャラが5色から選べるようになりましたよね？

M・MASADA……ええと別に深い理由はないんですけど、ボタンがスタートボタンも入れて5つもあるんで（笑）。あとはグラフィックの人にまかせてしまって。ある程度の調整はしてますけど。

ゲーメスト……敵キャラを、目押しさえばっちりならある程度自分の意志で選べるんですがちょっと間違うと一番選びたくないキャラの所で止まっちゃって、やたら悔しい思いをするんですけど（笑）。

M・MASADA……あれは、一応自分で相手を選べるんだけど多少はランダムな要素も持たせたいな、と思ってああいう形にしたんですよ。

スターダストレボリューションの謎にせまる！

ゲーメスト……クララのスターダストレボリューションってロケバージョンより相手が変身してる時間が短くなってますよね？

M・MASADA……ロケバージョンだと、クララがうまく攻撃すると、相手は何もできないまま、やられてしまうんですよ。こりゃひどすぎるかな、と（笑）。最初っから最後までブタのままで。そんなわけで変身時間を短くしちゃいました。

ゲーメスト……ブタになるか、アヒルになるかって、ランダムですか？

M・MASADA……ええ。クララが叫ぶまではわかりません。どちらになってもダメージなどのデータは共通です。



これは、これで幸せと思うんだけど。変？

ゲーメスト……あの、アヒルが金色なのはなにか理由があるんですか？

ちゅうこ……いや、特に理由は…気がついたらあの色だったというかんじです（笑）。グラフィックの担当があいう風に描いてしまって。完成するまで誰も気がつかなかったんで。

ゲーメスト……クララステージのバックで水槽のなかをブタが泳いでいったりするお遊びとかがありますよね。

ちゅうこ……あれはクララの歌の歌詞のまんまの世界観を造ろうと思いまして。千滋がエビぞりしながら泳いで行くっていう案も

あったんですけど（笑）。

ゲーメスト……そう言えば千滋って最初っから変身後の状態で登場しますが…。

ちゅうこ……あれは、お梅との対比であぁいう風にしました。

ゲーメスト……ゲージが満たんになったときに皆、さけびますね？

でんちゅう……ええ。あれ最初は連続技をくらったときに出そうかなと思って作ったんですよ。実はあれ絵ができる前に音だけ先にとってあったものなんですよ。絵が出来てみて、まあイメージに近かったんでよかったかなあ、と。

ゲーメスト……キックボタンによる投げとかも今回加わりましたね。

M・MASADA……前回は投げがパンチ1種類だけだったんですが、今回は容量的にも増えたので、増やそうと。また変身系のキャラを使っている人で変身したくない人のためにも2種類ずつ作ろうということにしたんです。

ゲーメスト……一発奥義で勝つとボーナス点が入りますね？

M・MASADA……あれは、何点にするかでもめたんですよ。最初高すぎるかなとも思ったんですが、まあ一発奥義をきめたんだから、それぐらいいいかなと。

ゲーメスト……アニーだと絶対はずさないんでかなり点が稼げますよね。

M・MASADA……ええ、確かに。

アトイケ 背景大改造事件

ゲーメスト……背景もけっこう細かい所にこってますよね。クラ面のちょうちんブルマーの王子様とか（笑）。



あまりにもあやしい王子様。

ちゅうこ……あれですか…（笑）。けっこうグラフィックの担当者が言わなくてもいろいろと自発的にやってくれるもので。

ゲーメスト……陳　念のステージとかは中でもずいぶんいろいろやってるなあって感じたんですけど。

ちゅうこ……実はですねえ…。今回、開発の途中で背景をかなり大改造してしまうというようなことをやってまして。まったく変更のないステージは三つぐらいしかないんですよ。陳　念のステージはその中の一つなので、変更を加えたところに比べるといろいろできたんです。

ゲーメスト……なるほど。連続技なんかは、意識的に入りやすいように調整してるんですか？

M・MASADA……そうです。それは前作からそういう方向になるように調整しています。

ゲーメスト……アトラスさんの社内で最強のキャラって誰ですかね？

M・MASADA……そうですねえ。けっこう使用するキャラって人によって固定されちゃっているんで、どうしてもプレイヤーのレベルによって強さが左右されちゃうんですよ。だからキャラで誰が強いってなかなか言えなくて。

うーん、しいて言えば才蔵ですかねえ？

ゲーメスト……今後の豪血寺シリーズの展開などをうかがいたいんですが？

ちゅうこ……そうですね。ゲームとしての知名度はある程度できたと思うので、今回の反響などがこれから集まって来るのを見てから考えたいなと。やるとなったら今回以上のものをつくらなければ意味がないですし。今の段階ではまだちょっとなんとも言えないですね。最終的にはプレイヤーの皆さんの希望によるでしょう。

プレイヤーの人達へのメッセージ

ゲーメスト……今回の豪血寺2を自己採点すると何点ぐらいですか？

ちゅうこ……本音で言わせてもらうと、60点ぐらいですか。時間的なこともあってできないことがありすぎて…。シビアに判断するとそのくらいですね。

でんちゅう……サウンドに関しては、いろいろやりたいことがあったんですが…。もうちょっと時間があったら、もう少しへんなことやりたかったんですけど。まあ80点ぐらいですか。

M・MASADA……デザイン的にはですね、背景などを大幅になおしちゃったんで、ちょっとつめが甘かったかなあと。60点って言いたいところですが、58点かな（笑）。あと調整も担当していたのですが、こちらも時間的にちょっと苦しくて…。こちらは65点ぐらいですか。

MAKO MKⅡ……プログラム的には、これもやはり時間が足りなくて…。CPUの思考が少しあまくなってしまったかなと。こっちも58点かな（笑）。

ゲーメスト……わかりました。では最後にプレイヤーの皆さんにメッセージをいただきたいのですが。

ちゅうこ……そうですね。いろいろと本音の部分を聞かせていただきたいなあと。あそこはもっとこうしたほうがいいのに、みたいな。今後よりよいもの造ってゆくために。造ってる側ってけっこう盲目的な状態で。外でどう言われているのか知らなかったりするので。皆さんに教育していただきたいな、と思ってます。

でんちゅう……今回ゲーム中に歌うということで、そちらにばかり目がいってしまうかと思いますが歌にあわせて背景が踊ったりとか、それ以外の部分にも注目していただきたいですね。

M・MASADA……デザインに関しては、見る人が見るとけっこう手をぬいてるんじゃないかみたいなところがあるんですが、力を入れているところにはちゃんと入れてますんでそこら辺もみてくださいね。

MAKO MKⅡ……プログラム的には、調整で連続技を入りやすくしたので、操作性は向上しているはずですので、そこら辺を楽しんでいただければうれしいです。

ゲーメスト……なるほど。本日は、お忙しいところありがとうございました。

……と、本来ならここで、円満にすべてが終わったはずであった。しかし、新大阪でその悲劇は起こったのだ！

取材後メシを食っていた我々は、わりと時間ぎりぎりになって、新幹線のホームにたどり着いた。

「あ、ちょうどよかった。今新幹線が来たところだぜ」

「よしよし、なんとか間に合ったな」

「――――――」

「――なあ、この新幹線、加速してってない？」

「ガッテェームゥ!!」

入線中と思われた新幹線は実は出ていくところなのであった。

結局、我々は次の列車を待って自由席で帰ることに。その上、けっこう混んでいたため、年功序列ではじきとばされた田淵健康は京都まで立っているはめに。

キライだ。新幹線なんて…。



CDライナーノーツ

本誌特別付録豪血寺2リミックスCD。もう聞いてくれたかな？それとも聞きながら読んでくれてるのかな？立ち読み中のキミは今すぐレジに行きなさい。絶対それだけの価値はあるぞ。

構成　アナーキャー松井

付録のCDを見て、えらいこっちゃ、オラどうしたらええだ駐在さん金田一さん、とパニックになっている君、落ちつきたまえ。ゲーメストムックの付録とは言えど、別にコマンド入力もキャンセル技も使用せずに普通にCDプレイヤーにセットしてプレイボタンを押せば、みんなニッコリオーケーだ。ああ、プレイヤーの電源はちゃんと入れとくようにね。

そうすれば、ゲームのオリジナルVGMにアトラスのサウンド担当さん自らがアレンジを加えたナイスミュージックの数々があなたのものに！

ちなみにクララのテーマは、このCDのために三石琴乃さんにわざわざ新たにレコーディングしてもらったものだぞ。ええ話や。



クララ役の三石琴乃さんに聞きました

レコーディングの間をついて、U.T.M.K（内神田他人の迷惑をかえりみない人々）がクララの声とステージのVGMの歌を担当した三石琴乃さんにインタビューだ!!

ゲーメスト――おいそがしい所、申し訳ありません。

こういうゲーム関連の歌とかは、もうずいぶんなさっているんですか？

三石――ええ、何回か。ゲーム中のキャラクターというのも何度か担当したことがあります。

ゲーメスト――今回の歌、歌詞の内容がちょっとすごいなぁって思ったんですが、どうでしょう（笑）。

三石――うーん。クララちゃんの……あ、違った。歌ってるのは後にいる女の子が歌ってるんですよね、えーと、クルミちゃん？ですか。

アトラス――そうです。

三石――えーと、そのクルミちゃんは、そういう人なんだなぁと（笑）。

ゲーメスト――なるほど、なっとくして（笑）。クララちゃんの声をやるにあたって何か注意なさった点てありますか？

三石――メーカーの方と打ち合わせをしまして、カワイめの、元気のある女の子というイメージでやってますね。









ゲーメスト――なるほど。どうもありがとうございました。

ってなわけで10月[illegible]日都内某スタジオで行なわれたレコーディング。アトラスの田中さんをして「いいですよ。」と言わしめた、その天使の歌声を、さあ心して聞くのだ。



君の手でジャケットを作れ//

さあ下の四角い不思議なスペースに注目だ。なんか編集者が穴うめであわてて作ったようなスペースだが、実は深い意味があったのだ。見出しを見りゃあわかる通り、これをケースのジャケットにしちゃおうというシロモノだ。用意するものは、カラのCDケースとケント紙などの厚紙。CDケースのほうは、こんなCD買って損したキィーってCDのケースだけ使用しても、最近ケース単体でも売っているので、それを使用しても可。で、そのジャケット収納部分にこいつを切り取って入れちゃうのだ。ちなみにページをめくればわかるが、裏表のリバーシブルだ。ただこれだけではややたよりないので、その下に厚紙をしいてやるとなおグーだ。ちなみに厚紙はジャケットより少しだけ小さめのほうがよいよ。

収録曲

1．魔法みたいな恋したい
（アレンジ・ヴォーカルバージョン）
2．人生一人旅
（冬枯れバージョン）
3．オキナワーン
（We Love 九州 Mix）
4．ケチャビアン
（音質鮮明 MORE 発狂バージョン）
5．悪ガキ幼稚園園歌
（カラオケ）
6．ＺＩＺＩＺＩ
（暴走更年期Mix）
7．男の空手道
（カラオケ）
8．坊主でダダダ
（カラオケ）
9．涙の「…」
（カラオケ）
10 英雄になりたいメドレー
（比類なき大英雄Mix）
11 Ｇｉｖｅ Ｍｅ Ｍｏｎｅｙ
（カラオケ）
12 アミヤイの夜
（真実Mix）
13 Ｆｉｒｓｔ Ｌｏｖｅ
（カラオケ）
14 魔法みたいな恋したい
（カラオケ）
15 もったいない
（不死身Mix）
16 豪血寺一族２メドレー





魂の詩を聞け!!

アレンジCD版全歌詩集

このCD用に作ってもらったオリジナルの歌詩だ。アンジェラのみ、ボツになった日本語バージョン。

魔法みたいな恋したい　花小路クララ



彼の自慢の　チャリンコに乗って
夜の浜辺で　ドラヤキ食べたの
あなたは素敵な　人だけど
お金がないなら　サヨナラねー
パラリラ　魔法みたいな
グボボボ　恋がしたい
鼻血がでそうな　このお色気で
パラリラ　魔法みたいな ┐
グボボボ　恋がしたい　│※
お金持ちの　素敵な王子様　│
待っててー ┘

ダイヤ散りばめた　スーツを着こなし
金色に光る　車でお迎え
あなたはとっても　ゴージャスだけど
おしゃれじゃないから　お別れねー
パラリラ　魔法みたいな
グボボボ　恋がしたい
よだれが出そうな　このスマイルで
パラリラ　魔法みたいな
グボボボ　恋がしたい
イカシたセンスの　素敵な王子様
待っててー
間奏
そんな人いるわけ　ないけれど
いつでも夢は　見ていたい
パラリラ　魔法みたいな
グボボボ　恋がしたい
ムラムラしそうな　このスタイルで
パラリラ　魔法みたいな
グボボボ　恋がしたい
男前の　素敵な王子様
待っててー
＊繰返し

もったいない　(アンジェラのテーマボツバージョン)



イエーイ！
行くぜー！

1. もったいない　もったいない ┐
お金が　もったいない　│
もったいない　もったいない　├※
時間が　もったいない ┘
そんなこと　やってる暇が
あるんだったら　勉強しろ！

2. ＊繰返し
そんなこと　やってる暇が
あるんだったら　働け！
間奏
＊繰返し
そんなこと　やるようなお金が
あるんだったら　俺にくれ！
もったいない　もったいない ┤4回繰返し
まだ終わらないぞ！　もう1回
行くぜー！

涙の「…」　破鳥才蔵



1. どんなに　悲しくて
どんなに　辛くても
何も　言わない
俺　だけど
黒い　仮面の
裏　側に
キラリと　光る
一粒の　涙
ああ淋しさと　裏腹に
こみ上げる　この想い
ああそんな時　叫ぶのさ
涙の　ボバペパプー

2. 優しく　声かけて
くれる　けれど
何も　言えない
俺　なのさ
仮面が　とれない
今　だけは
忍びの　道だけが
ああ切なさを　噛みしめる
遣る瀬ない　この心
ああそんな時　叫ぶのさ
涙の　ボバペパプー
間奏
ああ闇の中　走り抜け
気がつけば　また一人
ああそんな時　叫ぶのさ
涙の　ボバペパプー
孤独な　ボバペパプー
最後の　ボバペパプー

人生一人旅　孤空院千滋



1. 人の情けに　しがみつき
流した涙は　数知れぬ
俺に構うな　これ以上
心の隅に　吹く風は皆
明日の夢に
アアアーアアーアー　人生
一人旅
セリフ
苦節60年この日が来るのを待っていた。
身も心も年老いちまったこんな俺だが
なあに変身すりゃあ何とかなるさ
待っていろよ　豪血寺～！

2. 意地を通して　生きてきた
男の気持ちを　誰が知る
馬鹿な奴だと　指さされ
耐えてきたこの　苦しみは皆
この日のために
アアアーアアーアー　人生
一人旅

坊主でダダダ！　陳念



ふ～ん
流連荒亡　悪防盗泉　え～いっ！
色息世空　怪掠乱神
不釈身命　岐路亡羊　脱！
静！　声！　皆老同穴
流連荒亡　悪防盗泉　え～いっ！
臥薪嘗胆　画竜点睛
虎渓三笑　馬耳東風　絶！
愚縛暫　寿楽斬
切歯扼腕　意馬心猿　かーっつ！
鳳来豚漫　筋龍羅緬…
(セリフ)
この者を支配せし　邪悪の根源よ
我の名において　即刻この場から
立ち去れー！





サウンド担当者自らが語る

豪2ライナーノーツ

ここではアトラスのでんちゅうさん自らに豪血寺一族2の音楽に語ってもらいましょう。カラオケアドバイスつき。

アレンジバージョン

豪血寺一族メドレー

この曲は、あらゆるトラブルを乗り越えて完成されました。特にMIXのときに何故か坊主でダダダ（陳念ステージ）の部分が大変でした。収録したはずの音が消えていたり（波形はあるのに音がでない）、ミックスダウンしたデータが消えたり、何か呪われているような気がしました（時間も夜中の2時ごろだし）。とにかく音色が多いので収録もMIXも大変で、完成したときはもう朝になっていました。でも苦労しただけあって良いものが出来たと思います。

魔法みたいな恋したい

まあ、お約束の曲っていうやつですか。原曲よりも「歌謡曲ー！」って感じにしたつもりです。この曲を聞いて格闘ゲームを想像する人は、まあいないでしょう。冒頭のセリフを聞いて青筋が立つ人も少なくはないでしょうね。

カラオケバージョン

坊主でダダダ
（陳念のテーマ）

この曲を歌おうなんて人は、殆どいないのでは？。まあギャグで歌おうとか思っている人は、とにかくその手の人になりきって歌ってください。但しこの曲は色々と事件があった曲なので、この曲を歌って何かあっても私には何も出来ませんので悪しからず。

涙の「…」
（才蔵のテーマ）

この曲は本当は生ギターの弾き語りで歌ってほしいのですが、ギターが弾けない人はこのカラオケで歌いましょう。とにかく哀しそうに、そして最後の「ポパペパプー」は全身の力を込めて歌ってください。

男の空手道
（礼児のテーマ）

もうお馴染みのこの曲ですが、Keyが豪1のときより低いので歌いやすいと思います（男の方は）。男らしく歌いましょう。

悪ガキ幼稚園園歌
（金田朗のテーマ）

この曲は、とにかく元気に多少音程が違っても構いません。幼稚園時代に戻って、歌ってください。（手拍子は忘れずに）

First Love（初めての愛）
（アニーのテーマ）

豪1のときから私には、アニー＝愛という図式がありこの曲を作ったのですが、豪2のBGMの中で1番格闘ゲームらしくない曲だと思います。歌うときはミュージカル風にくさ〜く歌ってください。

魔法みたいな恋したい
（クララのテーマ）

この曲は歌詞が結構キテるので（ほかのもだけど）、女の子はちょっと歌うのが恥ずかしいかも知れませんが、明るく、可愛く、元気良く歌ってください。

GIVE ME MONEY
（アンジェラのテーマ）

この曲はわざと解りやすい英語ばかり使用しているので英語の曲のわりには歌いやすいと思います。（Give me〜ばかりだし）。音程は気にしなくても勢いがあれば良いと思います（一応パンクだし）。

良い音バージョン

人生一人旅
（千滋のテーマ）

この曲には歌を入れたかったのですがメモリーの都合で入らなかったのです（演歌はメモリーが沢山いる）。歌詞は公表しますのでカラオケとして歌って頂ければ本望です。

オキナワ〜ン
（お志摩のテーマ）

文字どうり沖縄風の曲です。この曲を作っているときは、お志摩が仮の最終ボスとは知らずに作ったので、かなり脳天気な曲になってしまいました。でも結構評判は良いみたいでほっとしてます。

英雄になりたいメドレー
（キースのテーマ）

この曲は同じメロディーを違うアレンジで作った3曲をつなげてみました。ゲームではラウンドが進むにつれて豪1のときの曲に近付いていくという演出になっています。

ケチャビアン
（サハドのテーマ）

ケチャをアラビヤ風にした曲なのでこの名前になったのですが（そのまんまやないけー）、以外と評判が良くびっくりしております。私もこのようなちょっぴりキレてる曲は好きなので作曲しやすかったです。

アミヤイの夜
（ホワイトのテーマ）

前回の「タタンカの歌」よりキレてる曲にしようと思ったらこうなってしまいました。この曲のブチギレ部分は苦労した割には受けなかったのでガッカリでした。

Z-Z-Z-
（お梅のテーマ）

最初お梅の曲は「お梅産婆」というサンバ風の曲を作っていたのですが、あまりにもお梅のイメージから離れていったので、自分でボツにし、「豪血寺、寺、寺、寺、お梅」という音声だけ残して、この曲になりました。

もったいない

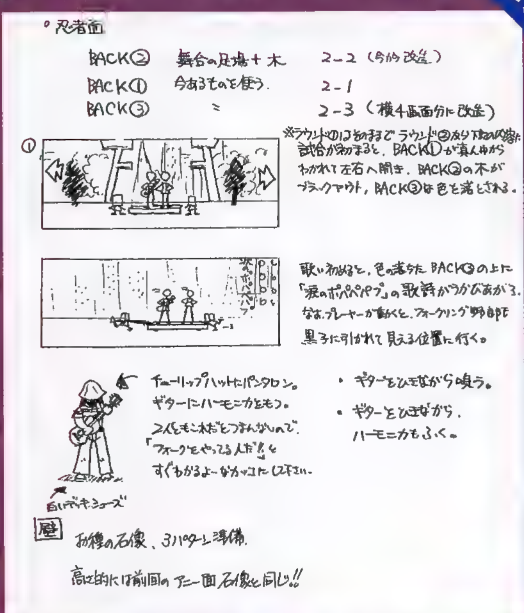
アンジェラステージのボツバージョンです。受けはこっちの曲のほうが良かったのですが、キャラに合っていないということでボツになりましたx。でも個人的にはこっちのほうが好きです。ちなみにボーカルは私本人です。

総評

とにかくブチキレバリバリの豪2VGMですが、中にはこういうのもあっていいんじゃないかと思っている私です。ゲームミュージックをなめていると思われる人もいらっしゃるかも知れませんが、当人はマジで作っているということを解ってください。かといって、真剣に聞いてもらわなくても気楽に笑って頂ければ本望だと思っています。

おまけ

一部でやたら反響があったルー&マーキの設定をここに大発表だ!!



デザイナーコメント

フォークを知らない人間が描くとフォークシンガーはあのようになってしまうのです。 POCHI

オープニンググラフティー

君と僕のひ・み・つ

豪2のオープニングは2種類。電源投入時に現れるのがクララ版、その後デモプレイが入って、ストーリー紹介版が現れる。その両オープニングを一挙紹介!!

オープニング①

いわゆるクララ版。8月にアトラスが新宿で行ったプライベートショーに豪2が展示されると聞き、さっそく取材に。入口付近の筐台には見なれん女の子のアップが…。「あ、なんだちがうゲームだ。」そう思って会場を見まわして見ると、会場中が女の子のアップで埋まっている…。

「ま、まさか、これが豪血寺一族2ゥゥ!?」

その瞬間、何かが始まった。

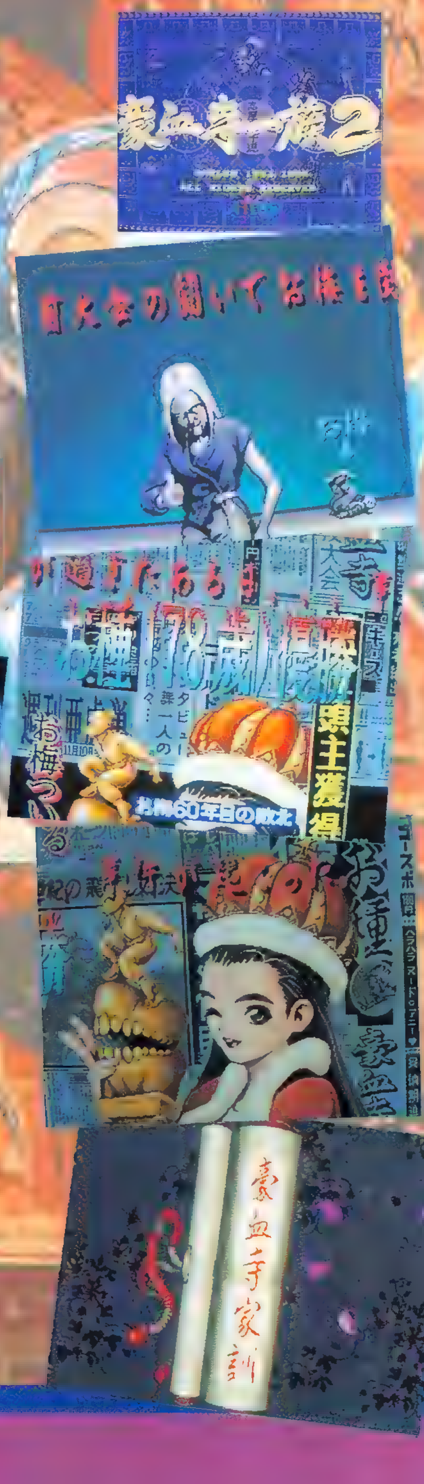




オープニング②

こちらがストーリー紹介版。クララ版をアトラスの出来心とすると、その反動として良心が働いて作らせたバージョン（笑）と言えるだろう。前作のオープニングに近いイメージを持っている。





愛があるから大丈夫。

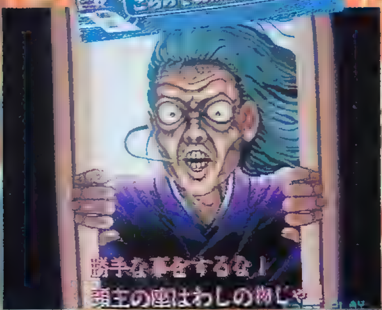
各種デモ大行進

ストーリー性が強いゲームだけに、デモシーンの数も多いこのゲーム。全部見せます。

フェイントエンディング

お志摩に勝つと現れる。一瞬、終わりかと思わせておいてそこにお種が乱入して来るのだ。

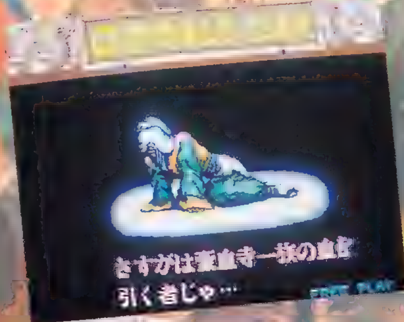




お志摩負けデモ

お志摩が負けたら見られる。これが終わると、フェイントエンディングへ。







全キャラ共通エンディング導入部

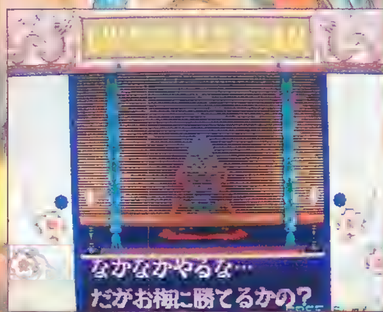
で、乱入して来たお梅を倒すと、めでたく真のエンディングへ。しかし、なんかお種ってカワイソウな立場だな、今回。



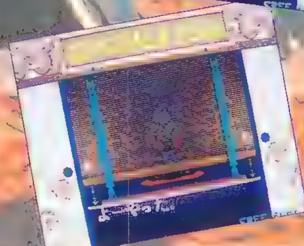


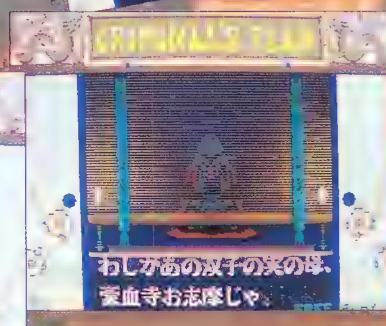
お志摩一人言デモ

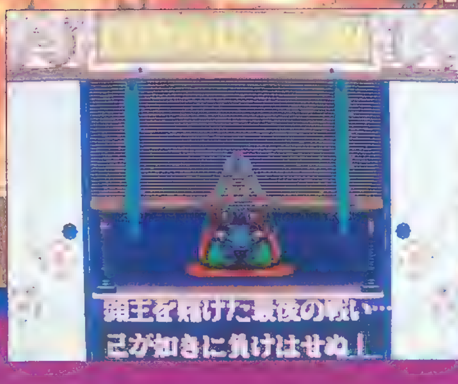
何人か勝ちぬくと、要所要所でお志摩が登場して意味ありげなことを言うデモ。ちなみにお志摩で行ってもこのデモは存在する（セリフがちょっと違う）。











君たちのことは決して忘れない!!

ボツキャラ集

ここでは開発機材のモニター上でドット絵として起こされていながらボツになったキャラたちにスポットをあててみよう。













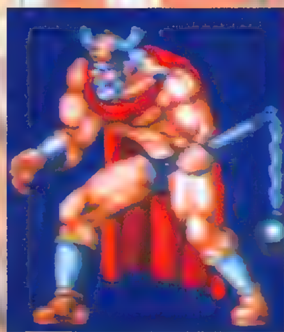
これは一体…?あやしいキャラだ。



これは、クララの原形だろう。



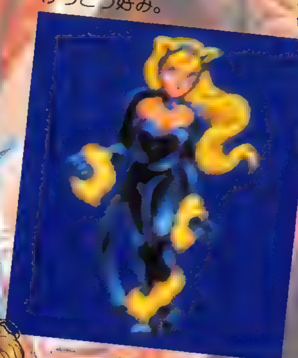
変な武器を持ったムキムキマン。



金田朗の原形…なんだろうなあ。



ゴージャスお姉さん。けっこう好み。



これは千滋の原形だろうか?





なかなかカッコヨイお兄さん。



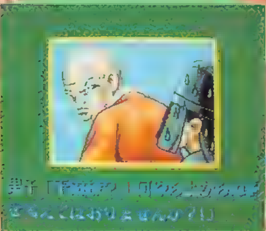
あなた様だけに贈る

エンディングギャラリー

キャラが個性的なだけ、エンディングも個性的なこのゲーム。決して難易度が低いとは言えないゲームだけに、全員のエンディングが見られるのはラッキーだぜ、ベィビー。

干滋

新たなる野望に目ざめる干滋。最後のグラフィックがないのは、アトラスのせめてもの良心だろう。





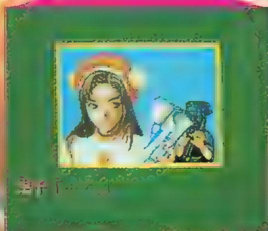


クララ

王子様を探しに旅立つことにしたクララ。リアルバージョンは昔のロンパールームのお姉さんみたいだ。



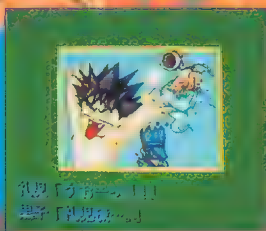


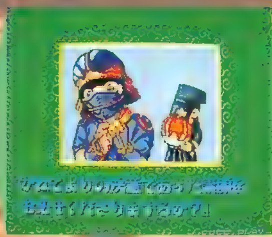




礼児

父ちゃん号泣、礼児大暴れなエンディング。うかばれんだろうなぁ…これじゃ。

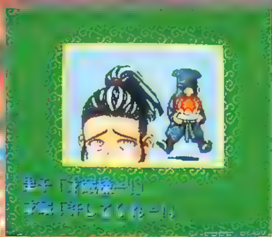
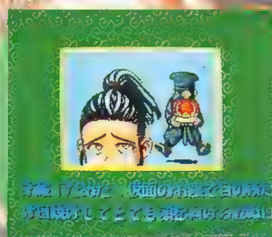
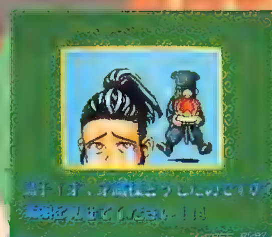



才蔵

意外な落とし穴のあった才蔵のスタイル。結局素顔は完全には見れずじまい。

金田朗

かなり気まえのよい金田朗。ミルクとギャルにかこまれて酒池肉林ですな。うらやましい…。









お志摩

なんかほのぼのとしているお志摩。カワイイじゃんか…。











陳念

個人的にはかなり好きなエンディング。最後のアフロヘア（?）似合いすぎてるぞ、コレ。



サハド

クールなんだか、ちゃっかりしてるんだかよーわからんサハド。結局黒子は、王冠とマント、もらっちゃったのか?





アンジェラ

ダイエットに成功するも、背たけはどうしようもなかったアンジェラ。でもあっけらかんとしてる所が彼女のいいところか。

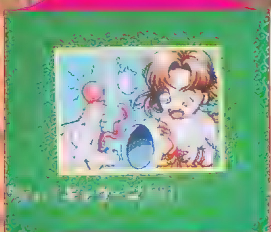


アニー

犬のダンディーちゃんに王冠をかぶせちゃうアニーちゃん。昔うちの犬にハチマキまきつけようとしたら大暴れしたっけ…。











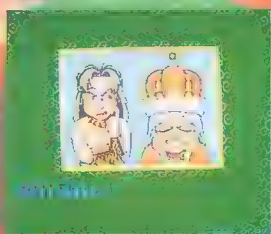
バッファロー

なぜか酋長に王冠をとられちゃってるバッファロー。なんで？











キース

頭主になったんだから金にゃ困らんと思うんだけど…。１億人彼女が出来たら１人わけて…。











お梅

ちょっとイッちゃってるお梅。変身するとセーラー服に着がえる。







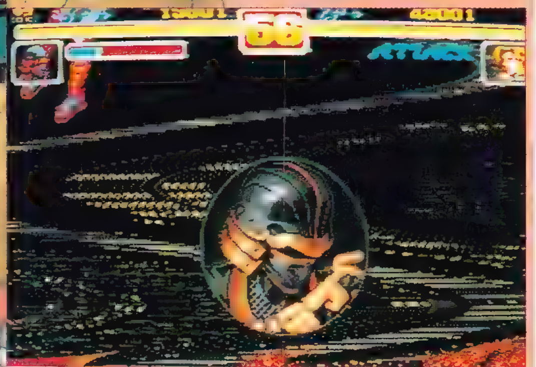




こだわりの豪血寺一族2



雲行き妖しげな悪ガキ幼稚園の空に、謎の汽車と虚ろな瞳の幼児が浮かぶ!!そして襲い来る悪児金田朗!!嗚呼、幼児の運命やいかに!?（続かぬ）撮影協力：アニー・ハミルトン



ルー＆マーキーの頭上に浮かぶ謎の象像!!嗚呼、お種ランドの夜空はミステリィー



礼児ステージの吹っ飛ばされる人々。硬派とは思えんな…。



実は干滋は、しゃがんだまま向きをかえる時、一瞬グラサンをはずすのだ。知ってた?



スクープ!!何とシーザーには肉球が無い!! ええい、お前は人間失格だ!!

ゲーメスト（の一部の人間）はここにこだわる。

お志摩ステージの背景で踊るギャル。君はその姿をよく見た事があるだろうか?
ゲーメストの一部の小数派の変な人達が圧倒的な支持を決定したその娘のアニメーションを一挙公開。もはや無法地帯。



まずは立ちポーズ



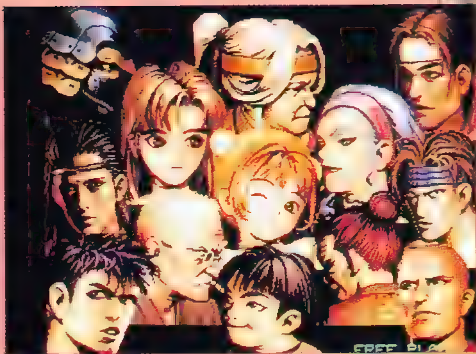
片足あげて、顔をチョンとかしげる。



横向きになってタイコを打つ



ちょっと体をひねって



キャラ選択時の顔グラフィックが集合。1コインクリアすれば見れるぞ。



吹き飛ぶ人々②さりげないまでの演出が心憎い体憎い。230メガか…



こちらも1コインクリア時のデモ。ちなみにノーミス（一本も負けない）クリアするとちょっとしたオマケがあるらしいのだが…。



ネームエントリー画面のドレスアップした女性キャラ達。左下のお梅が…。



凶悪幼児金田朗。子供だからか、スケベなのかヤツの女性の胸に対する執着はすごいものがある。Cボタンで相手のエネルギーを吸いつくす時も、相手が女性の場合は、胸にとびつくのだ。やるぜ。



キメ!!からうい!!



おしりもプリチー♡

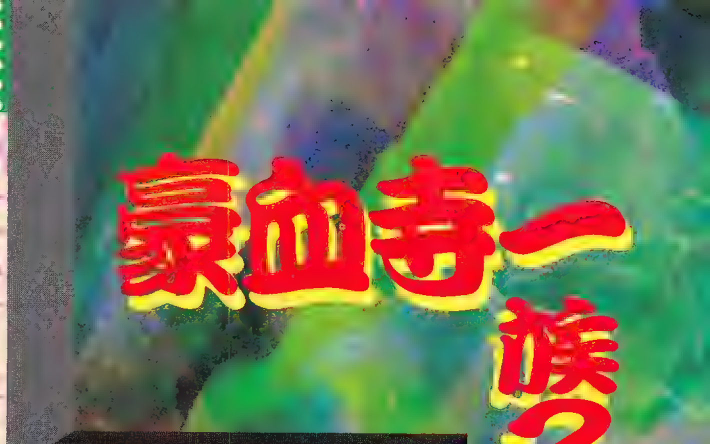


スキップして



再び正面顔に。うはーウラウリー!!

豪血寺一族2



ゲームのちょこっとした所にいろいろな遊びが入っている豪2。キャラセレクト画面のバックの曲のボイスは「早せいや」「ちょい待ちぃやっ」「まだかぁー」と、会話してるし、コイン投入後、スタートボタンを押さずにしばらく放っておくと画面をミジンコが横切っていったり。ま、そんな豪2のお遊びそのほかをここに。

担当者：アナーキャー松井





クララの陰にブタありき

花小路クララ13才。なぜか彼女の身の回りにはブタがあふれてる。

まずは水中ジェットブタ。背景の水槽を、鼻から水流をふき出しながら飛んで行くぞ。ただし普通にプレイしていては、まず見れない。二段ジャンプして上に画面をスクロールさせると、運がよければ、彼（？）が横切って行くのが見えるぞ。

その2は、化けるカメ。このカメに会うにはまず、右側の像をこわしてステージ右スミのほうに行かなければならない。とにかく右へ行こう。

で、あとはステージの真中で熱唱するくるみちゃんの曲に耳をかたむけよう。歌詩で〝お金がないなら　サヨナラねー〟という部分を、たまに〝お金がないなら　ブタになれー〟と歌うのだ。するとあら不思議、カメがポン、という音とともにブタに変身するぞ。



女神◯生の方々

まずは陳念のステージへ行こう。出来れば友達に2Pを担当してもらい、4ラウンド目に試合をもつれこませよう。すると…。あら、不思議。さっきまで後で踊ってた人たちが、衣装をいっせいにチェンジ。しかもみな、どっかのRPGで見たことあるような…。私ファミコンでしかやったことないんで、誰かスーファミ下さい（涙）。





アヒルさんでゴォー

で、こっちはアヒルさん。クララは技を出した後「ブタになっちゃえ」、「アヒルになっちゃえっ」と呼んでいるんだけど、気づいてたかな？



ブタさんでゴォー

カワイイ顔してけっこうエグい攻撃をしてくるクララちゃん。
彼女のスターダストレボリューションをくらってブタさんになっちゃうと、こんなカンジに。



ゲーメストアイランド 出島

もはや読者様ハガキ救済コーナーとしておなじみのアイランド出島。今回も登場だよん。

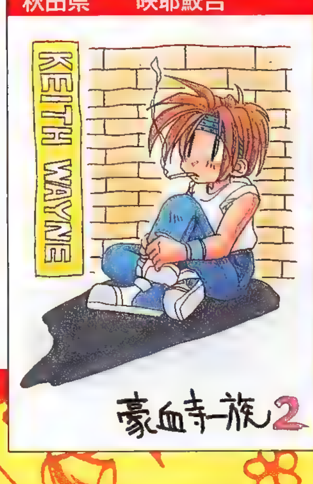
愛知県　司　恵





秋田県　咲耶鮫吉

秋田県　咲耶鮫吉



神奈川県　永原望君



YES ← (pink arrow)
NO ← (blue arrow)

豪血寺一族2

貴様はこのキャラを選べ

担当：[illegible]

- クララ以外は死んでも使いたくない。
- デコピンに対して耐久力があるほうだ。
- 全てに関して無気力。
- 田畑仕事は苦手。
- カレーにはソースをかける。
- 女神転生シリーズは全てプレイしている。
- ヤジ馬根性は人一倍である。
- 私が法律であり世界だ。
- 血を見ると燃える。
- ガ○スの仮面を愛読している。
- 肉球にはちょっとウルさい。
- ウラミは絶対に晴らさねばいけないのら。
- グリゴリの体育会系にアコがれる。
- 大人になったら忍者になりたい。
- 貧乏はいやいや。



冷めたハートのクールな君には、さめざめマジシャンのリュートを勧める。



人生はパッションである。常に熱く生きたい情熱的なアナタにはアンジェラでキメっ。



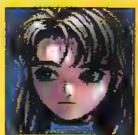
パラリラ一魔法みたいな一夢見がちなアナタにはクララでドリーミン。トホホ…



血を見ることが生きがいじゃ!!バイオレンスを喜しとするデンジャーな貴様にはお梅しか!!



我は世界であり宇宙でありスナワチルールブックであると言う君には陳・念。なむ――。



アニー ハミルトン

貧しさは罪、ロイヤル指向のアナタには、きっとアニー・ハミルトンがお似合いだ。



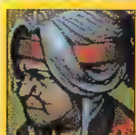
ホワイト バッファロー

たとえ貧しくとも清く生きろ!!そんな赤貧なアナタにはホワイトバッファロー。



破烏才蔵

忍者は全時空最強のジョブだと勝手に思い込んでるチミには破烏才蔵、ポペー。



お志摩

とりあえず安定。長寿指向のチミにはお志摩がお似合いだ。



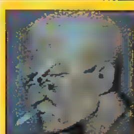
大山礼児

脳ミソまでヒッティングマッスルなおヌシには大山礼児!!ズビズバに鍛えよ。



キース

体は鍛えたいけどスマートに生きたい。そんなキミには軟派王のキースがお似合いだ!!



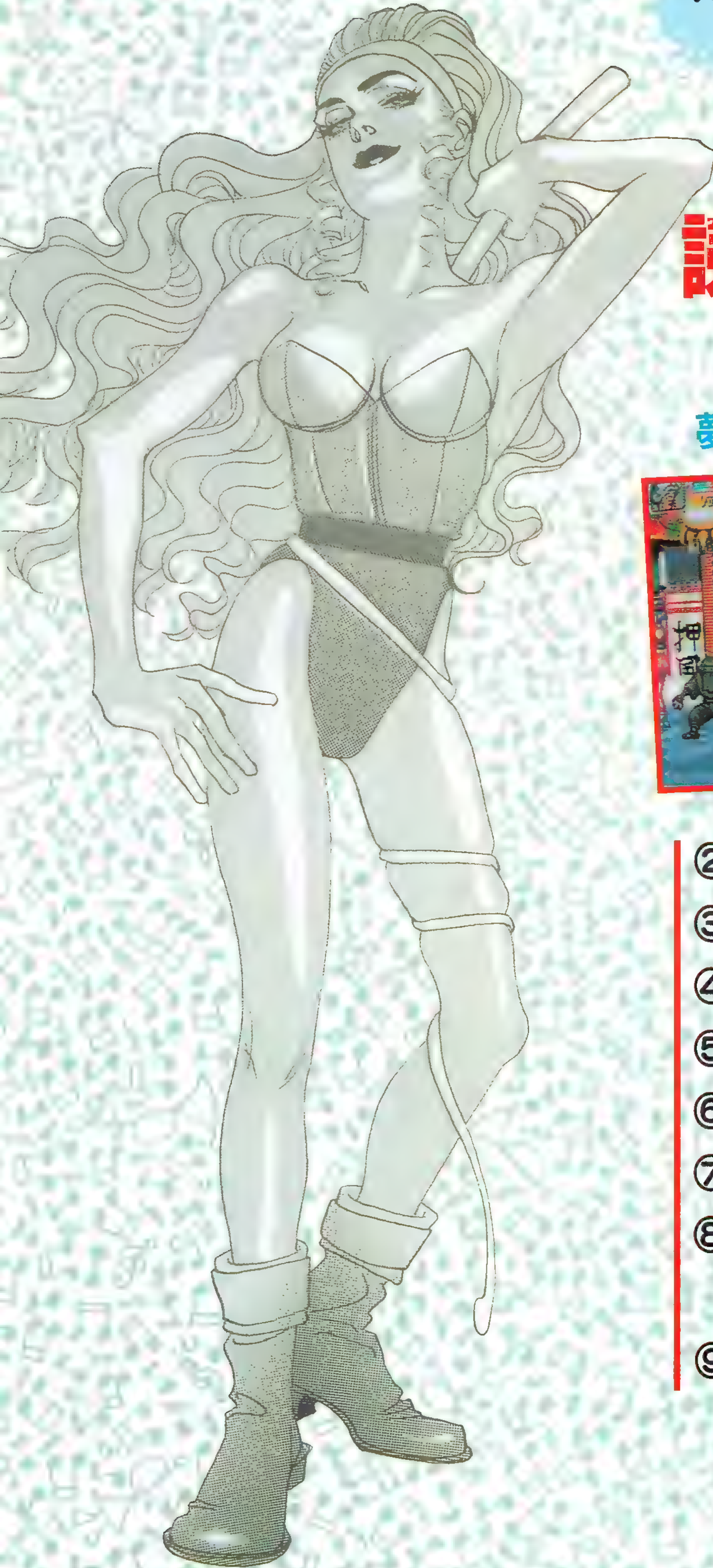
千滋

受けた仕打ちは千倍にして返す!!そんな病んでるキミには孤空院千滋でキメ!!



金田朗

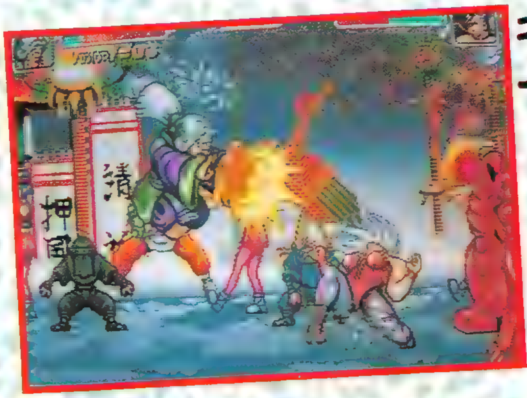
無心に闘いに生きたい君には金田朗だ!!ポチと共に歩め。



恐れるモノは何もない(予定)!!

読者様大プレゼント

夢か幻か!?豪2基板プレゼント!!



キミン家をあの
一族が襲う!!

1 豪血寺一族2基板　1名

②豪血寺一族スーパーファミコン版　3名
③豪2販促用ノボリ　3名
④豪2テレカ　5名
⑤豪2ビデオテープ　3名
⑥アトラススタッフ直筆色紙　4名
⑦豪2POP　10名
⑧アトラス手作り！ ブタさんキーホルダー　2名
⑨ポスター　50名

113ページのアンケートハガキで応募してね。
〆切り　平成7年1月10日



EDITORS & WRITERS

さて、ゲーメストムック豪血寺一族2、どうでしたか？
今後もゲーメストムックに注目していてちょうだいね。現在各種企画が進行中!!

へんしゅうこうき

逃げ道なし夫、MOMO

●♬楽しいな、楽しいな、編集部は楽しいな(怒)。いや、本当にね楽しすぎますよ。
そういえば、私の仕事はあれだけでよかったんですかね。

トロッコ君

●いやホンマにごっつうしんどかったですわええ。でも、苦労したかいがあって、いいムックが出来まし…うっ!!まだ写真が残っちょる⁉
（渕健山）

MAN

●最近どうも怒りっぽい。なんでかな～、外に出てないからかな～?とにかく、体を動かしていないのでストレスがたまっているらしい。(にわかにいそがしいマッドギャラン)

ショウ コスキィ

●ついに出てしまいましたねぇ「歌う対戦格闘ゲーム」。特に、お梅、お種、お志摩のババア3人の曲がお気に入り。(実はCDプレイヤー持ってない)

ゆさ

●本のスタイルがムックタイプになり、より充実した内容が要求されました。変身するキャラなどいろいろな角度から楽しめる豪血寺2。個々の演出が素晴らしい。

カイザー矢野

●豪血寺一族もいいけど、アトラスといえば女神転生ってシリーズもあるよね。
真女神転生ifはなかなか楽しい。大月先生がグッド。

ジョリー・ボサノバ

●CD付きのゲーメストムックとしては、2回目の「豪血寺一族2ムック」はどうでしたか。それにしてもよってたかって老人をいじめるとは…

アティオスToshi

●2から豪血寺を本格的にやり出し、できるだけ人気のないキャラを選んだつもりでしたが実際、陳念は人気が高くて、ガッカリしました。

Ⓢぴく

●アトラスといえば、ちょうど今「真・女神転生if…」をやってるところです。あっそういえば1も2も終わってねぇ。急いでおウチ帰ろ～っと。帰るもんね。 （Ⓢぴぐ）

アナーキャー松井

●豪2とは本誌付録を担当し、私の秘密基地がある本八幡でロケが始まり、と長いおつきあい。このムックを作ってひとつの区切りがついたような気がします。

ゲーメストムックVol. 3　豪血寺一族2　平成7年1月1日発行　第2巻第1号通巻第3号

発行人　加藤博　編集人　高橋巳代子　編集スタッフ　松井雄一　遊佐孝之　編集アシスタント　高安聡
ADデザイン　霜田和人　ライター　ももやん、M.D.S-RIK君　田渕健康　K.K雪風　MAN　アディオス-Toshi　Sho小杉　ぴぐ　アトラス開発スタッフの皆さん
デザイン　斉藤デザインルーム　ソルト・オブ・ジ・アース、ローリングストーン、西村光賢　ミッキー
発行所　株式会社　新声社　〒101 東京都千代田区内神田1－11－14　藤吉ビル
営業部　03（3293）9321　編集部　03（3293）9324
印刷　凸版印刷株式会社



豪血寺一族2
©ATLUS 1993, 1994, ALL RIGHTS RESERVED.
ついに
コミゲ2月号
から登場！
作画・古葉美一
犬も歩けば豪血寺――
Merry Xmas & Happy New Year
月刊コミック
ゲーメスト
1月号
毎月19日発売・550円
新春スペシャル号は12月19日発売
●［ザ・キング・オブ・ファイターズ'94］鷹岬諒
●［ヴァンパイア］藤田丈士
●［ファイターズヒストリーダイナマイト］津雲幻一郎
●［極上パロディウス］岩尾奈美恵
●［キャプテンコマンドー］戸橋ことみ
●［第17回ゲーパロ4コマグランプリ］
●［速攻生徒会］小川雅史
●［CONTINUE?］ひさの瑠珈
●［究極戦隊ダダンダーン］伊藤霊一
●［スーパーストII 4コマ］
●［アンダーカバーコップス］古葉美一
●［出たな！ツインビー］吉崎観音
●［ワールドヒーローズ2］雑君保プ
●［海底大戦争］夏元雅人
●［学園の守護者］仲井戸かすみ



株式会社 新声社 〒101-00 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2〜4F

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	
※東京	※5 - 98420

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

料金 払込み 特殊 円

払込人住所氏名 ※（郵便番号）〔お忘れなく〕 GO
（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕
（おところ）〔フリガナ〕
（お電話）〔 — — 〕

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	
※東京	※5 - 98420

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

⬆左手に思いっきり引き裂いてください。

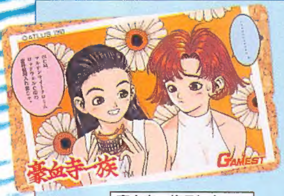
GAMEST MOOK Vol.3 GOGETSUJI ITIZOKU 2 APPENDIX COMPACT DISC





★このCDに収録されている曲はすべて、ゲーム基板では聴くことのできない貴重なものです。

読者サービス部



豪血寺一族テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：AT-1



ゲーメストキャップ
定価3000円　送料：F
通販番号：W-8



ゲ屋ロゴキーホルダー
定価350円　送料：C
通販番号：G-12

NEW テレカ



豪2ギャルツーテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：AT-4

臣士豪2テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：AT-3

豪2クララテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：AT-2



観音テレカケース
定価1000円　送料：C
通販番号：G-11



雑君テレカケース
定価1000円　送料：C
通販番号：G-10



ゲーメストバインダー
定価800円　送料：F
通販番号：B-1



Newバインダー
定価1200円　送料：F
通販番号：B-2



ゲ屋ロゴプレスタオル
定価450円　送料：C
通販番号：G-15



ゲーメストキャリーケース
定価850円　送料：E
通販番号：G-13

読者サービス部通販心得の条

通信販売お申し込み方法

○サービス部の通信販売は、P.112~113に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日から1カ月ほどかかります。
○返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。
○価格はすべて税込みです。

送料

◇たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。
（単品発送の商品は別扱いとなります）
例：G3ジャンヌテレカ1枚 ………100円
　　WH2JETビデオ1本……サービス
　　ゲ屋ロゴプレスタオル2枚 ……400円
　　マッドマンTシャツ1枚 ………500円
以上の商品を、一括注文された場合の送料は、500円となります。

郵便振替口座番号:00150-4-98420 ㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ先：03(3293)9326（月ー金：AM10:00ーPM6:00）

送料表

A	何個でも	……100円
B	2個まで	……100円
	3個以上	……200円
C	1個なら	……200円
	2個以上	……400円
D	3個まで	……200円
	4個以上	……400円
E	何個でも	……500円
F	何個でも	……800円
G	単品発送品	…800円
H	何個でも(サービス)	無料

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



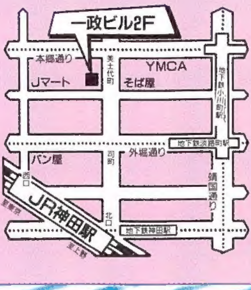
①コインホルダー：10点　②ゲレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳：30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

このページで紹介しているグッズは下記のゲ屋両店でもお買い求めになれま～す！まずはお問い合わせを!!

天下一ゲーマーの店
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

●東京内神田店●

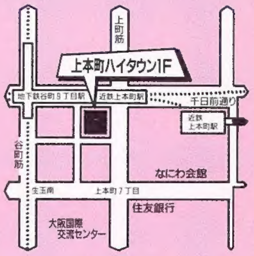
TEL・FAX共に
03(3293)9325
営業時間
12：00－19：00
第2月曜日定休日



〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F

●大阪上六店●

TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11：00－19：00
第2月曜日定休日



〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F

ゲーメストが21世紀をになう若人たちに送る新媒体（ニューメディア）



デミトリの化身、檜山修之。今、未曽有の闘いの真っただ中に!!

●アーケードゲーム雑誌の老舗「ゲーメスト」が、誠意と自信をもってお送りするこの一本！　その名は「ヴァンパイア～ザ・ナイトウォーリアーズ～」。

　ＣＰＵ戦、対戦攻略はもはや熟成の域にに達した。目押しコンボやガードキャンセルなど、「ヴァンパイア」独自の新システムを分かりやすく解析し、キャラごとに次の行動をフローチャート式に紹介。毎度おなじみの、大道芸コーナーでは、普段見れない特別なポーズをじっくり見せるぞ！　そしてナレーターには、デミトリ役もつとめた人気声優「檜山修之」だー!!

ゲーメストビデオ　ヴァンパイア　収録時間85分　価格6800円（税込み）
付録・フォボスペーパーキット　通販番号：ＧＶ-12



國府田マリ子、パロの秘密に迫る!!

●知る人ぞ知る、伝説のプレイヤー“京城”氏。その彼による極上プレイが、ビデオになってここに登場！　ほか、全キャラによるスペシャル面クリア、ボスキャラ紹介などなどもりだくさん。ナレーターには何と、あの「國府田マリ子」を起用!!　全編にわたって、マリ子ストームが吹きあれるぞ！

ゲーメストビデオ　極上パロディウス
収録時間80分　価格6000円（税込み）
付録・ネコ潜水艦紙模型　通販番号：ＧＶ-11



今ここに、スーパーストⅡＸの文字とサウンドと映像が合体!!

●記念すべきゲーメストムック第1弾は、スーパーストリートファイターⅡＸ。バンドスコア形式の楽譜集だ。付録にはＣＤ－ＲＯＭ（Macintosh対応）が付いているぞ。「な～んだ、おいら Mac持ってないからいらないや」なんて言わないでくれよ。実は、このＣＤ－ＲＯＭは家庭用音楽ＣＤにも対応しているんだ！　豪鬼ステージやハイテンポバージョン曲を含む、トラック数35もの曲数で、おまけ程度では済ませないほどの充実さを実感してほしい。

ゲーメストムックVol.1　サウンドコンプリートスーパーストリートファイターⅡＸ
定価3500円（税込み）　通販番号：ＧＭＣ-1



三石琴乃、ゲーム界でアイドルデビュー？世界初、唄って踊れるムックです。

●アーケードゲーム界の先端をつき進む、ビデオゲームマガジンゲーメストが放つゲーメストムック豪血寺一族２その独特の世界を対戦格闘ゲームにもちこんだ作品を徹底解剖。アトラスオフィシャルイラストは、村田蓮爾、臣士れい両氏による描きおろしイラストを多数収録。しかも付録のＣＤには、三石琴乃嬢歌うクララのテーマのアレンジバージョンが入っている。このＣＤのために新たにレコーディングしてくれたってシロモノだ。こんだけゴージャスな内容で1680円ポッキリ。
これを買わなきゃ、きっと絶対かならずや後悔するぞぉっ。
絶賛発売中!!

各商品のお買い求め方法

天下一ゲーマーの店　㋘屋　Super Gamer's Market MARU-GE-YA

㋘屋（まるげや）でお買い求めができます。

　東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「㋘屋」。今回紹介している商品はもちろん、いろんなゲームキャラのテレカ、文具類、同人誌など所狭しと並んでいます。ぜひ一度遊びにきてください。

▶㋘屋東京内神田店　TEL 03-3293-9325
〒101　東京都千代田区内神田1-15-12一政ビル2F
▶㋘屋大阪上六店　TEL 06-775-9348
〒543　大阪市天王寺区上本町6-3-31-119 うえほんまちハイハイタウン1F

全国の書店で注文できるのだ！

　お近くの本屋さんに、お求めの商品がない場合は、折り込みの注文用紙（コピーでもＯＫ！）に必要事項を記入して取り寄せることができます。

通信販売もやってます！

　通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込みは×（へけ）です）。
　ご希望の商品名と数量を明記のうえ、送料と商品価格を合計した金額を、右記の口座番号まで振り込んでください。また、不明な点がありましたら、右記の「読者サービス部」までお問い合わせください。

送料：ムック発送手数料　何冊でも500円
　　　ビデオ発送手数料　何本でもサービス（ビデオはＶＨＳのみです。）

郵便振替口座番号：00150-4-98420
加　入　者　名：株式会社　新声社

交換または返品について：
　商品到着日から10日以内にお願いいたします。お届けした商品が、万一ご注文と異なる商品や不良品がお届きになった場合は、交換または返品を承ります。
　返品方法は、商品お届けの際、受領書が同封されていますので、そちらに理由と数量をご記入のうえ必ず商品に同封してください。宅急便や郵便小包で下記にご返送ください。その際の料金は、当社が負担しますので「料金着払い」をご利用ください。

お問い合わせ先：TEL 03-3293-9326　読者サービス部（月曜～金曜10:00~18:00）

GAMEST

株式会社　新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
TEL 03-3293-9326

豪血寺一族2　Vol.3
平成7年1月1日発行
第2巻第1号通巻3号
発行人●加藤　博／編集人●高橋　已代子
定価1680円
雑誌　63381-03　Printed in Japan
T1063381031680